Wii U

JOKER

DECEMBER

233



6,90 evra

www.oxgloves.com



Rokavice, ki brezhibno delujejo na napravah z zasloni na dotik.

Visokokakovostne Touchscreen rokavice OX sestavlja posebna OX nit, ki z vsebnostjo srebra zagotovi 99,8% prevodnost po celotni površini rokavice in omogoči nemoteno upravljanje vseh naprav z zasloni na dotik.

Srebro za 99,8% prevodnost

Eden ključnih sestavnih elementov posebne OX niti, ki je všita po celotni površini rokavice OX, je prav srebro - najbolj prevodna kovina v periodnem sistemu.

Večdotično upravljanje, desetprstno tipkanje

Na podlagi temeljitih preizkušanj številnih različic OX niti smo izbrali takšno, ki zagotavlja najboljšo odzivnost pri tipkanju na vse vrste zaslonov na dotik.

Odlično darilo najbližjim

Rokavice OX so več kot primerno darilo ob vseh priložnostih, zato smo jih na vašo željo pripravili tudi v izbrani darilni embalaži.

Vnesite kupon **'JOKER12''** v opombe pri naročilu za **brezplačno poštnino**!

OX

Na voljo ekskluzivno na **oxgloves.com**

Razigrani prazniki

Poiščite popolno darilo za vsakogar na vašem seznamu.

Ob vsakem nakupu Apple računalnika vam podarimo bon EPL v vrednosti 25€ in ob nakupu iPada vam podarimo svinčnik zanj.

Vsi uporabniki iPada si lahko do 31.12.2012 iz iTunes trgovine brezplačno prenesete Poezije dr. Franceta Prešerna.

Obiščite EPL Kongresni trg 15 Ljubljana

Vašega najboljšega Apple strokovnjaka





www.epl.si | T 01/2561320 | E info@epl.si | E.P.L. d.o.o., Kongresni trg 15, 1000 Ljubljana

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 233
december 2012
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. In naj tako ostane, mamu jim! DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

December je čas, ko smrečje morimo ..., je nekoč zapisal nek anonimni poet. Za nas pa je to čas, ko igramo še tiste poslednje velike naslove in testiramo izdelke, ki so zgrešili novembrsko izdajo. Teh pa je bilo kar nekaj, začenši z Black Ops 2 in nikakor ne končavši z vijujem. In povrh smo uspeli stisniti v revijo še Hobita, dasi smo ga videli šele dvanajstega zvečer.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE



PODPORNIKI

Na licu revije lovečki, ki so odeti kot Link, Mario, Luigi in Samus, malikujejo novo dnevnesobno božanstvo.

Tistebodi je The Hobbit veljal za dobro tekstovno avanturo, ki je predstavila par revolucionarnih elementov. Ne le znotraj zvrsti, marveč vobče. Situacija ni bila statična, ampak je svet živel, prebivalci so se premikali, menjavala sta se dan in noč, odvijali so se naključni dogodki. Objekti so imeli težo in velikost ter si jih lahko kombiniral oziroma uporabljal na različne načine, zato je bilo mestoma moč ubrati več poti.

V dnevni sobi me čaka Nintendov zadnji krik igralske izkušnje in v torbi imam revolucijo računalništva, tablo surface. Pred menoj se grmadi čedalje višji kup neprebranih knjig in nepreizkušenih iger. Miklavž mi je prinesel kilo lego kock in na mizi je celo neodvit kinder jajček. Sam pa počnem nekaj res nenavadnega. Igram spectrumovega Hobita.

Tako početje je zame jako netipično, zakaj retroid res nisem. Toda ker je na pragu filmska predstavitev Bilbove pustolovščine, ki je pri meni zelo v čislih, sem se spomnil prvega srečanja z Gandalfom in Smaugom. To ni bila knjiga, ki sem jo v rani mladosti sicer prečital skoraj tolikokrat kot Vinetuja, nato pa več let po knjigarnah naivno iskal prevedeno nadaljevanje, baje Gospodar Prstanov imenovano. Nak, prvič sem v Srednji svet stopil na spectrumu pred točno tremi dekadami in izkušnja je z zlatimi črkami vpisana v moje mavrične kronike. In tako se je primerilo, da sem v trenutnem navalu nostalgije v Gugl napisal 'hobbit spectrum' in po enem samem kliku, brez piskajočega nalaganja, se je hobitova duplina pokazala kar v brskalniku.

Za pravoverno retroigranje, ki bi me spontano prežarčilo v čas Modrega poletja, Wham in Milke Planinc, bi si moral najbrž nadeti espadrile in bundesliga frizuro, zadegati predse črnobeli televizor od Elektronike Niš, z miniizvijačem najprej tenkočutno uglasiti glavo kasetnika, vtipkati LOAD "" in nato pet minut poslušati zvoke, primerljive z dajanjem mačke iz kože, medtem ko bi si šel pripravit čašo vijoličnega gringota in kruh z eurokremom. Toda ker je moja mavrica že davno v večnih loviščih, tam, kjer nanjo nihče ne igra Decathlona, nimam niti osnovnega pogoja za kaj takega. Vseeno je pogled na pozabljen, a znan prizor, četudi v oknu 24-palčnega monitorja, potegnil na plano duh starih vremen. Pravzaprav se mi je kar milo storilo, saj sem te podobe prvikrat videl v barvah!

Davnega leta 1982 nisem imel pojma o Tolkienu in Middle-earthu, saj je prevod izšel šele štiri leta pozneje. Edini poznani čarobni prstan je bil oni iz Arabelle. Nikoli dotihmal nisem slišal za elfe, gobline in trole, kaj šele za hobite kosmatih nog. (Roko na srce, za slednjo lastnost nisem izvedel niti iz igre, saj bitjec ni ne narisala, ne opisala.) Ampak dogodivščina se mi je dopadla in sem se nanjo kljub množici špilov, ki sem jih vsako nedeljo pritrogal z bolšjaka, vedno vnovič podajal. Vedno vnovič zato, ker *save game* tedi ni obstajal in praviloma je bilo treba v igrah vselej spočetka. Zvežčič, kamor sem beležil napredek in zemljevide, je bil zato obvezna oprema. Brez zapiskov bi gotovo še bolj sočno preklinjal, ko sem bil že sedmič pojeden od ajdov ali vargov. Med osnovni inventar je sodil tudi slovar, tisti papirnati, kajti igre so bile odličen način za spoznavanje in razvijanje angleščine.

Tistebodi je The Hobbit veljal za dobro tekstovno avanturo, ki je predstavila par revolucionarnih elementov. Ne le znotraj zvrsti, marveč vobče. Situacija ni bila statična, ampak je svet živel, prebivalci so se premikali, menjavala sta se dan in noč, odvijali so se naključni dogodki. Objekti so imeli težo in velikost ter si jih načeloma lahko dovolj logično prosto kombiniral oziroma uporabljal na različne načine, zato je bilo mestoma moč ubrati več poti. Posebej hvaljena komponenta pa je bil napreden razločevalnik ukazov. Dotlej so bile tovrstnice omejene na preproste zveze glagola in samostalnika, dočim je Hobit razumel še prislove, predloge in pridevnike ter posledično kompleksnejše povedi v slogu *"Attack the hideous goblin carefully with the sword!"*

Našteto je vkup z znano licenco botrovalo širši medijski pozornosti, zato je bil izdelek prodajna veleuspešnica. Čeprav je stal deset funtov oziroma petnajst s priloženo knjigo, kar je upoštevaje inflacijo približna vrednost današnjih iger, je na vseh sistemih skupaj presegel milijonsko prodajo. Izdali so celo pomagalno bukvo, dočim je rešitev objavil še Politikin zabavnik, ki drugače sploh ni pisal o računalnikih.

Pomagalnik je bil nujen, saj je bil špil ridikulozno težak. Tako zelo, da ga kljub pomoči in družinskemu angažiranju nisem nikoli obrnili. Zato se mi je zdelo posrečeno, da bi po tridesetih letih dokončal začeto. Tekstovni pustolovščini bom pa ja kos. In tako sem se podal na pot proti Samotni gori, ki se je izkazala za bolj mukotrpno, kot sem pričakoval. Pravičnega izziva namreč nisem našel, bolj nepošteno zajebavanje.

ZAJEB ... ZARIBAN KONEC

Tista hvaljena naključnost oziroma kao živost je največja cokla, ki je bila sama sebi namen in v tekstovno igro sploh ne sodi. Včasih se iz nič pojavi sovrag in te pomalica, Thorin se pogosto v prvem poskusu ne zmeni za ukaz in na nemalo lokacijah moraš 'čakati', da se nekaj zgodi. Nadalje je to tiste sorte špil, v katerem nekaj pozabiš ali nevedoč storiš narobe, nakar dogodivščine kratkomalo ne moreš končati, četudi jo lahko brez opozorila brezplodno igraš naprej. Tako sem enkrat brez prstana prišel v Temni les, drugič sem pomotoma v podzemlju zlomil Želo in nato okoli blodil v popolni temi, tretjič so mi grdini ubili tovariša. Avtorica se v nekem intervjuju spominja vseh teh slepih ulic, ampak njej se je to zdelo *"cool"*. Gandalf in Thorin nista prav nič v pomoč, saj čarodej vandra po svoje, medtem ko škrat zdolgočaseno prepeva o zlatu in teži "Hurry up!" Tudi tista inteligentna prepoznava ukazov je bila bolj marketinška postavka kot v resnici koristen element, kajti zvečine si uporabljal pol ducata dvobesednih ukazov.

Skratka, po kakih desetih ponavljanjih in zabitem popoldnevu sem kriče obupal. Ni mi jasno, kako sem nekoč dolge ure jalovo postopal in ponavljal eno in isto ter vedno od začetka. Hobitove sodobnice, na primer Zork, Mystery House in celo slovenski Smrkci, se niso afnale z naključnostjo in tisoč praznimi lokacijami, marveč so bile v svoji klasičnosti znatno boljše avanture s poštenimi, enoznačnimi izzivi.

Le kaj mi je bilo tega treba? Še včeraj je bila Bilbova osembitna odprava v mojih analih obrobljena s sijajem. Danes pa sem jo prelepil z mnenjem, da je to izdelek dveh avstralskih sadistov, ki ne more nuditi nikakršne zabave. Nič ne dvomim, da sem v osemdesetih menil drugače, a to je le ponovna utrditev prepričanja, da so stari spomini najlepši tam, kjer so, torej v spominih. Posiljeno podoživljanje izkušenj iz prazgodovine, zlasti povezanih s tehnologijo, memoare zgolj sfiži. Z užitkom sem vtipkal besedno zvezo, s katero sem njega dni ponavadi zaključil brezciljno tavanje naokoli: kill thorin. *(But the effort is wasted. His defence is too strong. With one well placed blow Thorin cleaves your skull.)*

MANJ ZARIBAN KONEC

No, Hobita nisem končal niti v tem poskusu oziroma desetih. Kljub koračni rešitvi sem se vedno nekje ustavil ali nekaj zamočil. Naposled mi ni uspelo priti niti skozi Megleno gorovje. Kriv je bil ravno napredni fičr, da špil teče kao v realnem času in se dogodki odvijajo neodvisno od igralca. Ta eksperiment je v resnici igralnosti le škodil. A takrat se nam je očitno dalo, saj pomnim prizore vilinske kleti s sodi in Jezernega mesta, do kamor zdaj nisem prišel. Zato je prehuda sodba neumestna, kajti kdo sem jaz, da bom spodbijal mnenje nekega očividno zadovoljnega osemletnega Davidka. Njegova generacija je imela pač svojega Hobita, ta jim je dogajal in boljšega ni poznala. Poleg tega je tistikratni izdelek nedvomno bolj buril domišljijo kot pa aktualni film, ki vso pravljičnost predstavi karseda verno in ne pusti nič prostora za lastne predstave. Ampak kaj hočemo, dandanašnji mora biti vse nazorno, jasno in na pladnju predočeno, drugače vihamo nos.

David Tomšič





Slična, a tako različna prizora: Hobit leta 1982 in Hobit leta 2012. Le kateri je dal domišljiji večja krila?

Oprema legende

V modernih časih, ko te sosednje pleme ne preganja z mačetami in je možnost jedrske vojne oddaljen spomin, si moraš sam ustvariti imaginarno strahoto. Zahodna družba si je zombije. Dandanašnja mladina ima problem spisati slovnično pravilno vlogo za zaposlitev, ve pa, kam je treba ustreliti hodečega kadavra, da se vrne med mrtve. Za take je podjetje Optics Planet iz Illinoisa oblikovalo zajeten komplet opreme Z.E.R.O., ki naj bi ti rešil življenje, ako se nekoč prebudiš ob zori živih mrtvecev.
Z.E.R.O., kar pomeni Zombie Extermination, Research, and Operations Kit, ne vsebuje strelnega orožja in katan. Razlog je v sila različnih orožnih zakonodajah širom sveta. Medtem ko v nekaterih ameriških zveznih državah dobiš šibrovko poleg hamburgerja, pri nas na vlogo za orožni list ni dovolj napisati, da živiš na Fužinah. Je pa Optics Planetov skupek do vrha naphan s pritiklinami za avtomatske puške, pištole in šibrenice.
Na prvem mestu je holografsko kukalo z rdečo piko za refleksno nizanje strelov v glavo, ki ga je fajn imeti zato, da se počutiš kot v Call of Dutyju. Sledi nočna opazovalna in namerilna naprava PVS-14, podobna tisti, ki jo uporabljajo ameriški soldatje. Češnja na torti je termalni daljnogled, s katerim lahko tudi v temi doženeš, ali je silhueta v daljavi živ človek ali malo manj živ, ker so "zombiji topli le pri stopalih, pri glavi pa ne." Zdaj veš. Za dodatek dobiš še komplet daljnogledov, laserskih namerilnikov in baterijskih svetilk za pod šibrovko.
Če uporabimo lekcijo iz igre DayZ, je lahko sovražnik tudi narava. Zato dobiš v kompletu pomagala za preživetje v divjini in nekaj zaščitnih oblačil, vkup s posebej okrepljenimi rokavicami. Z njimi naj bi se dalo zombije boksati v obraz, a to je že potegovanje za Darwinovo nagrado. Med najbolj uporabljanimi pripomočki bo torba s prvo pomočjo, ki poskrbi, da ne izkrvaviš iz prve praske ali stakneš tetanusa. Orientaciji v postapokaliptični divjini rabi velika busola, imaš pa kompas podvojen še v ročni uri. Ta obenem skriva balistični računalnik za headshote na velikih razdaljah!
Ker gre ob kataklizmi civilizacija v franže, se moraš pri vsem znajti sam. Malha z orodjem bo v pomoč, ko bo treba v zadnji sekundi pred stampedom gnusob popravljati pokvarjen avto. Hudo pomembna bo zaloga elektrike, ki jo predstavlja kar štiristo (!) trivoltnih litijevih baterij. Ko bo pošla, ne boš nebogljen, saj se v enem od žepov skriva svitek sončnih celic za polnjenje manjših naprav. In nenazadnje, streliva slejkoprej zmanjka, zato so nori Američani pristavili malo prenosno talilno peč za svinec in strojčke za sestavljanje nabojev!
Da so mislili na (skoraj) vse, dojameš ob biomedicinski in laboratorijski opremi. Pipete, mešalnik in mikroskop so zaslužni za tisti 'Research' v imenu in naj bi omogočali jemanje ter preučevanje vzorcev okuženega tkiva. Da boš s tem razvozlal skrivnost supertajnega biološkega orožja, ki je sprožilo to apokalipso, je sicer malo verjetno. A s pipeto v roki se lahko vsaj počutiš kot Robert Neville iz I am Legend. Nasploh je s spiska jasno, da kompleta ne boš spravil v žep, marveč gre za osnovno opremo oporišča, eee, bunkerja, ki ga imaš kot vsak vestno pripravljeni član družbe gotovo že izkopanega na dvorišču.
Z.E.R.O. zaenkrat ne gre dobro v prodajo. Eden od razlogov bi moglo biti pomanjkanje zombijev, drugi pa cena 24.000 dolarjev. Na Opticsplanet.com moreš posamezne dele skupka sicer kupiti posebej, toda bojni vrč za pivo, okrepljen za mlatenje zombijev, pride okrog 250 evrov. Mar skušajo reč prodati tistim, ki že tako nimajo kaj dosti možganov?? Vmes pogrešamo tudi radijske naprave. Sami se pridušajo, da gre pač za njihov predlog opreme, ki bi jo slehernik moral imeti za primer naravne katastrofe. Nekam veliko puškovnih namerilnikov ima za to, heh. Ah, seveda, še ena lekcija iz DayZ: človek je človeku največji zombi. *(ag)*



"Najjača igrarska hotnica za razvajenega fanta ali punco, ki ima že čisto vse"



S tem, za današnje čase neprimernim sloganom pariška firma Pinel & Pinel oglašuje arcade PS trunk, samozadosten komplet playstationa 3 za preseratorskega igralca. Nucaš edinole vtičnico, vse ostalo je priloženo. Osnova izdelka je velik transformatorski in razdelkov poln lesen zaboj na koleščkih, kajti omenjeni dizajnerski studio je specializiran prav za izdelavo prestižnih kovčkov in potovalnih skrinj. Ves kabinet je zato prevlečen s finim usnjem, katerega izvor in barvo določi kupec, in ozaljšan z izbranimi materiali, kakršna sta palidij ter rutenij.
Toda resnici na ljubo videz, otip in vonj škatle med streljanjem, dirkanjem in mlatenjem niso pomembni. Takrat so pogledi uprti v 55-palčen Sonyjev 3D-televizor, ušesa napaja 1800-vatno ozvočenje, roke pa se potijo na enem iz vrste priloženih playstationovih kontrolerjev. To so po štirje joypadi, movi in buzzerji, dva mikrofona za Singstar, dve puški, dve pretepaški palici in dva nadmočna dirkaška kompleta. Slednja sestojita iz športnega sedeža in Thrustmasterjeve zmagovalne naveze treh pedalk ter volana T500RS. Razen kokpitov, ki so ločena inštalacija, in v samostoječ podstavek vdelanih arcade stickov je vsa ostala periferija varno in lično spravljena v omari. Tam je seveda prostor tudi za konzolo in za najmanj dva ducata najboljših iger, ki jih Pinel in Pinel priložita ob nakupu.
Francozi kanijo sestaviti le petnajst oštevilčenih primerkov dotičnega trunka, najbrž za arabske šejke z mnogo potomci za seljenje med sobami palače. Kdo drug bi to nabavil, se nam ne svita. Krokodilje usnje in nabijanje Street Fighterja ne gresta skupaj, za nigre iz MTV Cribs pa je 55-colar premajhen. In le kdo potrebuje mobilno zasnovo igralnega okolja? Sinko od cirkuškega direktorja? Tudi njega bo naposled odvrnila cena, ki znaša dobrih 60 tisoč evrov! Glede na to, da tehnika ne pride niti do desettisočaka, zvečine plačaš za preklemano drag zabojnik, ročna obšitost z deviškimi kožicami gor ali dol. *(lf)*

Nov rekord v nepretrganem igranju

Večina Guinnessovih igralskih rekordov je brezzveznih. So pa med njimi taki, ki iz človeškega telesa in duha napravijo kompot. Na primer igranje na dolge proge. Avstralec Okan Kaya je prejšnji mesec Black Ops 2 nažigal 135 ur in 50 minut, s čimer je stari rekord iz začetka leta popravil za dobrih petnajst ur. Kakopak imajo tukajšnja Guinnessova pravila varovalke, da igralec ne odide po poti Korejcev, ki izdihujejo v kiberkafičih. Na vsako uro igranja mu je pripadlo deset minut počitka, zato šale s katetrom ali igranjem na straniščni školjki niso na mestu. Odmore je lahko tudi združeval in celo nekaj ur odspal. Pa vendarle. Pet dni in pol je ogromno, sploh če moraš prenašati piskajočo otročad v CoDovem multiplayerju.

Neumna oglasna kampanja za Hitmana umaknjena

Kreativna agencija Ralph je za Square Enix udejanjila res moronsko oglasno kampanjo za novega Hitmana. Zamislili so si, da bi lajkači morilskega plešca na Facebooku virtualno jemali na muho svoje prijatelje in jim pri tem pripisali eno od naštetih negativnih lastnosti, kot so "majhen penis, rdeči lasje ali majhni joški." Te so se nato znašle v vnaprej pripravljenem posnetku, kjer je agent 47 s snajperico kvazi ugonobil nesrečno osebo, ki ni odgovarjala arijskim standardom. Folk je tako popenil, da je založnik vse skupaj umaknil že po kaki uri, kar mora biti neslaven rekord.

Grammy za Journey in igre v muzeju

Kdor govori 'igrica' iz navade, naj. Kdor pa zato, ker ne razume medija, naj se gre solit. Pri tem naj ga spodbudita dve novici. Prva je ta, da je inštrumentalna glasba iz odlične neodvisnice Journey za playstation 3, ki smo ji v cifri 224 prisodili 90, prejela nominacijo za prestižno muzikalično nagrado grammy. To je prvi igralski soundtrack v 55-letni zgodovini teh odlikovanj in se bo med drugim pomeril z mogočnim OSTjem Hansa Zimmerja za Vzpon temnega viteza. Druga važna vest je pak, da je newyorški Muzej sodobne umetnosti Museum of Modern Art – MoMa za del stalne razstave o arhitekturi in dizajnu izbral štirinajst češčenih iger. Posrečeni izbor, ki sega od osemdesetih do danes, je: Pac-Man, Tetris, Another World, Myst, SimCity 2000, Vib Ribbon, The Sims, Katamari Damacy, EVE Online, Dwarf Fortress, Portal, Flow, Passage in Canabalt. Če kdo gre v Veliko jabolko, naj počekira.

PSY pojahal celo Bieberja

Fenomen Gangnam Style, o katerem smo pisali pred dvema mesecema, je postavil še en mejnik. Konjski ples korejskega pop glasbenika je namreč postal največkrat ogledan video na Youtubu. Števec je prečil 900 milijonov, s čimer je Psy prehitel Justina Bieberja, čigar skladbo Baby so si dekleta izpod dvanajst let ogledale osemstomilijonkrat. Klikavcem pa ne zmanjkuje sape in zna se zgoditi, da bo Gangnamova končna številka desetmestna. Na tretjem mestu je s 600 milijoni Jennifer Lopez z On the Floor, dočim prvo peterico zaključujeta Eminem in LMFAO, ki sta nabrala več kot 500 milijonov klikov. Med prvimi dvajsetimi le en posnetek ni glasbeni video – na sedmem mestu je pri pol milijarde obstal mulc, ki ga je dojenček Charlie ugriznil v prst.

Ekstremni iphone za pregon neprijateljev

Ker tradicionalni pripomočki za obrambo nikdar niso na dosegu roke, ko jih ženska potrebuje, so se nekatera podjetja lotila macgyverskega kombiniranja leteh z napravo, ki je v torbici slehernice – s telefonom. Jasno ne s katerimkoli, marveč z iphonom, ki je najbolj razširjen in lastniki oziroma lastnice imajo največ denarja.

Obrambnih dodatkov je obilica, med najzmogljivejše pa spada pred kratkim predstavljen ovitek firme Yellow Jacket, ki je v resnici elektrošoker. S 65.000 volti napetosti spravi na tla vsakogar, morda celo Dolpha, če ima slab dan. Vzoru je sledil Spraytect, ki je oblikoval dodatek z integriranim solzivcem, pripravljenim na akcijo v pičlih dveh sekundah. Če nočete tvegati poškodb oziroma tožb zaradi elektrike ali čilija, si lahko privoščite piskajoč izdelek Coyote Casa, ki bo s stotimi decibeli odgnal morebitnega napadalca. Za tiste, ki prisegajo, da je napad najboljša obramba, pa je pisan na kožo ovitek v obliki boksarjev, ki med pretepom drobi čeljusti, a obenem ščiti telefon in členke lastnika. In nenazadnje, obstaja tudi zaščita pred strelnim orožjem. Neki Japanci so izdelali dve kili težak ovoj za ifon, ki baje ustavi celo naboj kalibra .50. Praktičnost pri tem trpi, a če živiš na robu, ti utegne prav tak pripomoček v žepu rešiti življenje, organ ali vsaj telefon. Še vedno pa pogrešamo ovitek s šurikeni ali dimnimi bombami, s katerimi bi lahko po nindžaško izginili.



Nenavadni ifonski ovitki z boksarjem, piščalom, solzivcem in elektrošokerjem so dobrodošla pridobitev za dečve, ki se bojijo temnih parkirišč, zakotnih ulic ter nočnih sprehodov po parku. Živimo v nevarnih časih. Neprebojni etui pa je za na fronto.

Namesto na odpad naj gre računalnik v prave roke

Zgodbo, ki nas je pripeljala v recesijo, poznate. Bančniki in politiki so z neodgovornostjo in nepoštenostjo uspeli sesuti skoraj vse svetovno gospodarstvo, njihovo nesposobnost pa kot vedno na svojih hrbtih najbolj občuti raja. Tistih 'na vrhu' se domače zgodbe o lačnih otrocih, po smeteh brskajočih upokojencih in družinah na robu preživetja ne dotaknejo. Zato je vedno dobro videti, da se najde kdo, ki je pripravljen sočloveku v stiski pomagati po svojih zmožnostih.

Skupina slovenskih računalniških zanesenjakov, ki se jim je zdelo butasto, da posamezniki in podjetja uporabne računalnike in komponente zmečejo na odpad, se je odločila vzeti stvar v svoje roke. Pričeli so s projektom *Računalniki za socialno ogrožene*, ki skrbi, da obnovljene stare mašine pridejo do tistih, ki si jih sicer ne morejo privoščiti.



Če vam bo Božiček ali Dedek Mraz prinesel nov računalnik, lahko starega podarite na OŠ Bičevje v Ljubljani in v mariborski čajnici Adam in Eva.

"Do danes smo podarili dvaindvajset računalnikov, v kratkem pa jih bomo še štirinajst, ki smo jih skupaj s prijatelji iz Kiberpipe obnovili na letošnji Študentski areni. Sicer pa pri nas za računalnik zaprosijo starši, ki zaradi finančne stiske svojemu otroku ne morejo kupiti tega danes že kar samoumevnega orodja," razlaga koordinator Matjaž Ugovšek.

Zbirališča računalnikov in opreme so zaenkrat v Mariboru, Kozini, na Ptuju in v Ljubljani. *"Najbolj hrepenimo po matičnih ploščah, diskih, grafičnih karticah in pomnilniku. Sicer je večina – okoli tri četrt – PCjev, ki jih prejmemo, brezhibnih ali potrebnih le manjših popravkov oziroma nadgradenj,"* pravi Ugovšek.

'Osvežene' PCje opremijo z brezplačnim sistemom Linux in jih predajo novim lastnikom. Zaenkrat se z obnovo člani ukvarjajo prostovoljno, v prihodnosti pa bi želeli projekt razširiti na izobraževanje in delo teže zaposljivih ljudi. Želimo jim, da bo njihovo dobro delo nagrajeno z uspehom. Informacije o sodelovanju pri projektu najdete na strani *Duh-casa.si.*

Microsoft dela na simultanem prevajalniku

Microsoftov raziskovalni oddelek je predstavil nov prevajalnik govorjenega jezika. Program naj bi bil sposoben prevzeti vlogo tolmača, ki bo čvek sinhrono prevedel v tuj jezik. Takih pogruntavščin smo nekaj že videli, a prevodi so bili še najbolj podobni Yodinim jedijskim modrostim. Toda Microsoft meni, da je njihov projekt korak naprej, saj poleg večje natančnosti oponaša govorčev glas. Rečeš nekaj po slovensko v napravo, v naslednjem trenutku pa se iz nje že zasliši kitajski prevod s tvojo barvo glasu. Strašljivo.

Princip novega izdelka sloni na treh fazah. Prva je razpoznava govora, ki jo lahko preizkušamo že v vsakem mobilniku, pri čemer Microsoftov algoritem baje dela precej manj napak od Applovega in Googlovega. V drugi fazi bo prevajalnik narekovano prevedel dobesedno in besede prerazporedil v stavčne strukture ciljnega jezika. Ker testna verzija uporablja obstoječe baze podatkov, kot jih imajo pri Bing Translatorju. Na koncu pa bo dobljen prevod izgovoril po sličnem principu, ki daje glas virtualnemu japonskemu idolu Miku Hatsune. Za sintetiziranje glasu potrebuje softver le krajši posnetek naravnega govora. Iz njega naj program izlušči barvo, intonacijo in retorične finte.



Ideja univerzalnega prevajalnika iz Zvezdnih stez se bo najbrž prelevila v aplikacijo za mobilnike.

Projekt je seveda v fazi razvoja in zaenkrat dela veliko napak na vseh nivojih. A vseeno jasno kaže, da bo mobilnik v bližnji prihodnosti dobil še eno namembnost. Drugače na tržnici za Windows Phone 8 že obstaja (testni) zastonjski Microsoftov Translator, ki sicer ne govori, zna pa poslušati in v realnem času prevajati napise s pomočjo kamere.

Mali wii za Kanado

Sredi procesa lansiranja svoje nove konzole wii U je Nintendo presenetljivo razkril korenito predelavo wiija, imenovano wii mini. Rdeče-črna škatlica je približno tako široka kot wiijeva in nekaj centrimetrov krajša, rudeča pa sta takisto priložena wiiljinec in nunčak. Bralnik ploščkov se ne razume z gamecubovimi igrami, kot že wii family edition. V notranjosti je mini izgubil mrežno povezovanje, s čimer odpadeta dva velika servisa: internetna štacuna in večigralstvo na liniji. Nintendo pravi, da je konzolica namenjena tistim najmanj zahtevnim, ki bržda videoigre še vedno enačijo s pekmenom. Čudna reč pri miniju je tudi to, da so ga Japonci za zdaj omejili na Kanado (??). Tam je naprodaj od sedmega tega meseca za stotaka kanadskih dolarjev, kar vkup z davki nanese okrog sto evrov. Drugod dobave še ne načrtujejo.



S pomlajenimi izdajami konzol ni nič narobe, dokler ohranjajo funkcionalnost izvirnika. Wii mini pa je oropan omreženosti. Nič štacune, nič multija!

Novi neo geo za 210 EUR

Retromanija ne jenjava – še več, seli se v elitne vode. Založnika SNK Playmore in Tommo sta ob dvajseti obletnici udejanjila ročno izvedenko nekdaj nadmočne konzole neo geo AES (glej Joker 210 ali na stranki vpiši id 8386), klicano neo geo X. Strojček ima 4,3-palčen LCD ločljivosti 480 x 272, ki je menda odličen za prikazovanje pikslaste 2D-grafike. Nadalje so v drkalički gigaherčen procesor, 2 GB shrambe z možnostjo vtika SD-kartice, bojda solidni nadzorni gumbi in digitalni križec, ki je le videti kot analogna gobica. Prednaloženih je dvajset znanih iger, med njimi številne pretepačine (Art of Fighting, Fatal Fury, King of Fighters) in streljanke, kot je Metal Slug.
Neo geo X je moč kupiti v elitnem paketu gold za okrog 210 evrov plus poštnina, ki vsebuje še igro Ninja Masters, posebno vmesniško škatlo za povezavo s televizorjem in igralno palico. Inačica brez dodatkov pa v ZDA stane 130 dolarjev in je v Evropi (zaenkrat) nimajo. Seznam prodajalcev je na Neogeox.com/eu.



Tole je vsebina zlatega paketa neo geo X. Zadeva žal ni združljiva ne z romi z interneta, ne s starimi joypadi, joysticki in moduli.

Just Sayin' – glas na družbenih omežjih

Namen tega programa je deljenje vsebine na spletnih servisih, vendar hkrati deluje kot samostojno družbeno omrežje. Po zasnovi je zato primerljiv z Instagramom. Novost je snemanje in objavljanje svojega glasu, moč je deliti tekst, slike in video, uporablja pa povezovanje tipa jaz sledim / meni sledijo. Skupnost Just Sayin' je še v povojih, zato je bolj smiselna uporaba na Facebooku ali Twitterju, kjer so umotvori vidni prijateljem in sledilcem. Dostopaš in objavljaš lahko takisto po spletu namesto v aplikaciji, dočim je snemanje mogoče le s telefonom. Trenutno je na voljo zastonj za Applovo robo, za GooglePlay ga obljubljajo do konca leta.



Aplikacijo je, ob propagandi Gervaisa, splavilo podjetje CloudTalk. Trenutno omogočajo objavo do šest minut dolgih posnetkov ali videov. Pogovori so lahko zasebni, javni, eden z enim ali skupinski.

Po mnenju stvariteljev je JS namenjen tistim, ki so naveličani tekstovne komunikacije, kajti uporaba glasu naj bi spletna mrežišča naredila bolj osebna in avtentična. Nam se zdi primerna za bolj napredne, ki si na tovrstnih kanalih želijo dodatne širine. Zanimiva je tudi, ker za njo stoji znani komedijant in eden od pionirjev podcasta Ricky Gervais. Njegova popularnost bi aplikacijo in glasovnost lahko pripeljala v splošno rabo, če si bo gmajna tega želela.

DirectX 11.1 samo za Windows 8

S posodobitvijo večpredstavnostne knjižnice DirectX na inačico 11.1, ki jo vsebujejo osma Okna, Microsoft spet ubira star in osovražen prijem izločanja starejših operacijskih sistemov. Povedali so namreč, da te verzije ne kanijo prilagoditi za Sedmico ali Visto in jo bodo torej poganjali le Windows 8 in RT ter Windows Server 2012. Razlog za to ni programski, kajti redmondsko podjetje skuša tako k prehodu 'spodbuditi' čimveč namizničarjev, ki vihajo nos nad novim tabličnim vmesnikom. Slednjim je lahko v tolažbo to, da novosti v DX 11.1 niso kritične. Razen hitrostnih optimizacij je najpomembnejša nativna podpora stereoskopskemu zretju v 3D, ki ga bodo lahko igre uporabljale neodvisno od grafične kartice.



Paul Otellini zapušča Intel

Izvršni direktor procesorskega giganta Intel Paul Otellini se bo maja prihodnje leto poslovil z najvišjega stolčka. Takrat bo preteklo natanko osem let od leta 2005, ko je nastopil vlogo CEOja, pri čemer je pri firmi zaposlen že od 1974. Ker gre možakar formalno v pokoj šele čez tri leta, se šušlja, da so ga k temu spodbudili delničarji, četudi je v njegovem mandatu Intel poteptal glavnega procesorskega tekmeca AMD in mu je zvestobo prisegel tudi Apple. A ravno osredotočenost na namizniški segment naj bi bila glavni razlog za nezadovoljstvo uprave, saj je Intel prepozno skočil na vlak tablic in mobilnikov. Ker v tem delu trga leži prihodnost, se od (še neznanega) naslednika lahko nadejamo novih smernic.

Facebook uvaja Photo Sync

Na začetku meseca je Facebook začel postopno omogočati storitev, znano uporabnikom Googla+: neposredno sinhronizacijo fotografij z mobilnika s strežnikom. Photo Sync, kot se imenuje FBjeva različica Instant Uploada, se obnaša enako kot konkurent. Slike naloži v zasebno mapo, nakar jim uporabnik dodeli pravice za ogledovanje in jih razvrsti v albume. V skladu s tem je raba Photo Synca neobvezna, vklopiš pa ga v nastavitvah posodobljene mobilne aplikacije. Prostora za sinhronizacijo je bojda dva giga, a velja opozoriti, da ob prvem vklopu reč na Facebook naloži zadnjih dvajset fotk. Torej ne počni tega, če si ravnokar dokumentiral domačo orgijo.

Vsak ima svoj nexus

Potem ko je Google v navezi z Asusom uspešno splovil sedempalčno tablico nexus 7, je predstavil še dva nova oštevilčena izdelka, ki bosta na stari celini na voljo januarja. Nexus 4, ki ga izdeluje LG, je nov telefon z 1,5-gigaherčnim štirijedrnim snapdragonom S4 pro in z dvema gigabajtoma pomnilnika, ki kani kljub silni hitrosti stati le dobrih tristo evrov. Drugi artikel je velika tablica nexus 10, ki jo štanca Samsung in v njej posledično bije 1,7 gigaherčni dvojedrni exynos. To jo naredi počasnejšo od nota 10.1, dodaten minus pa je odsotnost pomnilniške razširitvene reže. Je pa nexus prvak pri ločljivosti, kajti zaslon ima osupljivih 2560 x 1600 pik, kar je celo več od ipada. Googlov adut je cena, ki kani biti 430 evrov za 16 GB.







TOKI TORI 2 **Two Tribes za wii U, čez nekaj tednov** edolgo po izidu tega Jokerja bo v e-trgovino za wii U pricapljalo pišče Toki Tori v nadaljevanju luštne dvorazsežne miselne poskakovalnice. Ključek tokrat ne bo imel pripomočkov, kot so deske, sesalnik in teleport, ki jih je prej moral uporabiti v določeni sobi, niti ne bo mogel skakati, temveč se bo za preživetje zanašal na težo in glasilke. Tako ne bo šlo za tipsko nadaljevanje, marveč za sila novo izkušnjo. Na poti bo piščanec srečeval živalske in rastlinske prebivalce otoka, katerih pozornost si bo pridobil z žvižgom ali glasnim korakom. Pravilna raba teh dveh veščin za priklic ali odpoklic flore in favne bo ključna pri reševanju zagonetk. Osnovna pot skozi zgodbo bo zakoličena, čeprav ne lahka, saj naj med drugim ne bi bilo namigov, za naprednejše pa bodo tu številna brezpotja. Barviti, risankasti svet bo namreč odprt in lahko se boš odpravil, kamor ti bo srce poželelo. Po lansiranju konzolne različice avtorji obljubljajo še verzijo za PC, mac in mobilije. (rv)





SCROLLS **Mojang za PC, koncem leta** Švedom pri Mojangu je z Minecraftom uspel veliki met, zato je njihov naslednji projekt deležen obilice pozornosti. Na prvi pogled so s Scrolls ubrali ziheraško pot in skopirali Magic: The Gathering. Svežnji listin iz naslova so digitalni paketi zbirateljskih kart, ki jih nasprotnika izmenično mečeta na igralno polje. Predstavljajo vse mogoče, od pošasti do kipcev z zdravilnimi čari in urokov. Toda ko se karta, err, zvitek materializira na bojišču, gredo reči svojo pot, saj Scrolls kvartopirstvo spoji s potezno strategijo. Polje je razdeljeno na šesterokotnike in po njih se enote pomikajo proti nasprotnikovemu zidu kipcev, ki jih morajo za zmago porušiti. Igralec mora tako za napredek uspešno združiti več ravni strategije. Igra bo poleg večigralskega modusa za dva premogla tudi puščavniško, pripovedno kampanjo. Na voljo bo kot naslov free to play, kjer boš zvitke kupoval s pravimi denarci ali (počasneje) z valuto, zbrano ob zmagah. Švedi pravijo, da zastonjkarjem ne bodo zaprli nobenega dela Scrollov. (ag)



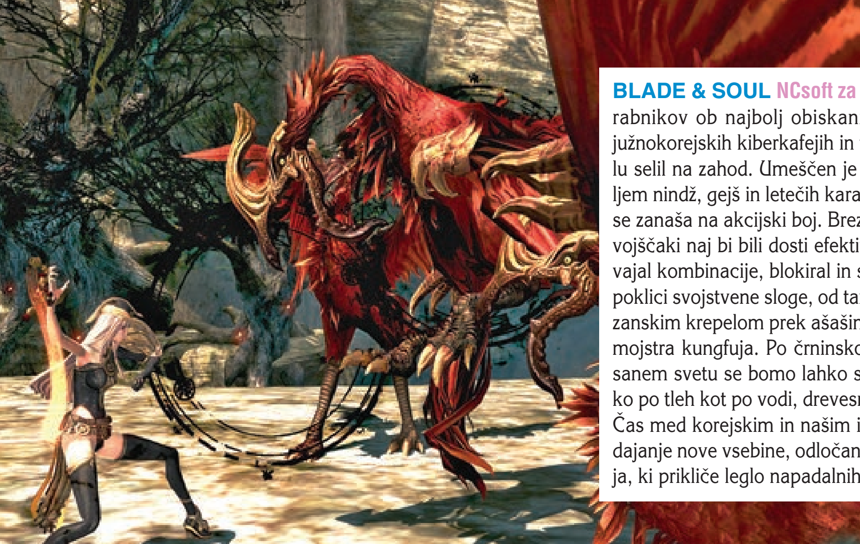


NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH
Namco Bandai za PS3, 25. januarja Risanke japonskega studia Ghibli so prekrasne tako po videzu kot vsebini. Ne le poznavalci animejev, tudi splošna publika čisla Spirited Away, Mononoke in Totoro. Taista hiša je tretjeosebnemu jrpgju Ni no Kuni (Druga dežela) vdihnila prepoznavni slog, zato je svet videti čudovit, naj gre za baročna mesta, zelene gozdove ali like. Med njimi bo glavni trinajstletni Oliver, ki po vzporedni resničnosti išče mater s pomočjo dobre vile in krta s svetilko v nosu. Pričakujemo s čustvi nabito fabulo, ki bo govorila tako otrokom kot odraslim. Bolj nas skrbi, kako bo z igranjem, saj smo se naveličali tokijskih frpjk, ki zahtevajo nore količine plitke tlake. Špil bo vseboval finalfantasyjevsko kombinacijo realnega časa in poteznosti – premikali se bomo svobodno, toda udarjali in čarali bomo le, ko se bo črta aktivnosti napolnila. Moč bo ukazovati kompanjonom in klicati na pomoč ljubljenčke. Vsaj naključnih srečanj s tolovaji ne bo. (sn).

DEADPOOL **Activision za PS3 in xbox 360, pozimi** Stripovski junak Deadpool je tod nepoznan, saj lastnega filma še nima. Bo pa rdeči pajac kmalu dobil igrico, zato ga velja v nekaj besedah predstaviti. Supermožak pripada Marvelemu odredu in je precej nov, saj se je v stranski vlogi prvič pojavil pred dvajsetimi leti v Novih mutantih. Nato je kot honorarni nasprotnik gostoval v mnogih drugih stripih, dokler ni dobil svoje izdaje. Posebne globine kot lik ne premore in rad prijavlja neumnosti ter ogovarja bralca oziroma gledalca. Čeprav ni zlobnež, ni niti ministrant, zato ga omenjajo kot antijunaka. Podvgli so ga sličnemu vojaškemu eksperimentu kot Wolverina, kar ga naredi precej trpežnega. Za nameček je izvežban v mahanju z udi in dvema katanama. Kot ulit za tretjeosebni tepežkarski lik, skratka. V špilu bo ohranil svojo zajebantskost, nasprotnikom bo počel igranko na leđima na tisoč in en način ter kri bo krvavela zelo. (lf)



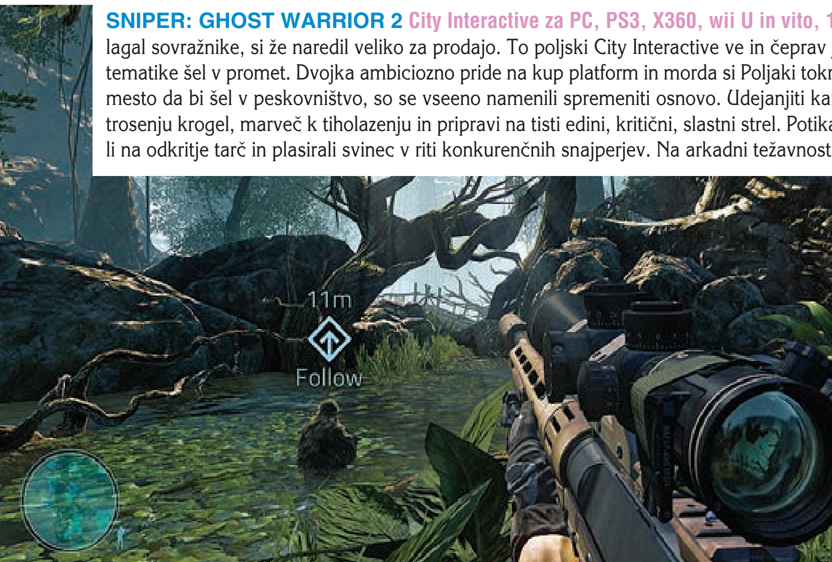


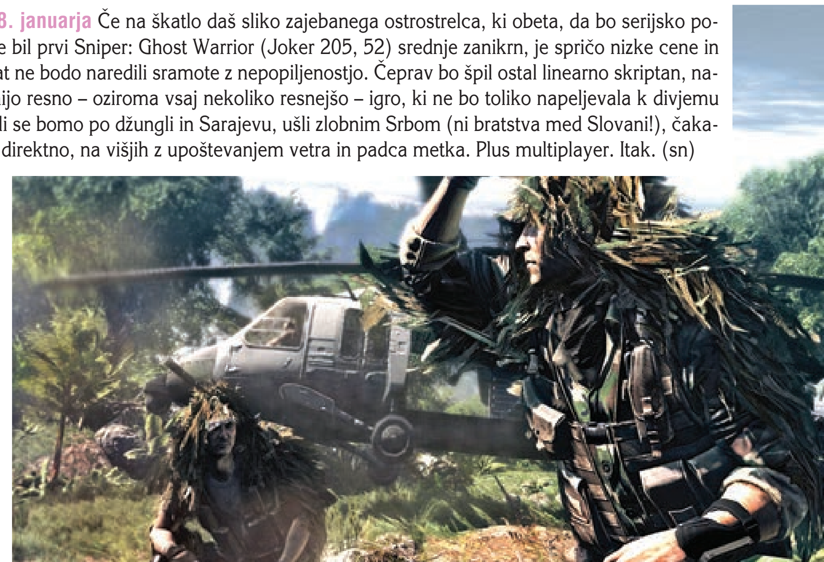




BLADE & SOUL NCsoft za PC, 2013 Več kot 230.000 uporabnikov ob najbolj obiskanih urah nabija Blade & Soul v južnokorejskih kiberkafejih in ta poševnooki MMO se bo kmalu selil na zahod. Umeščen je v pravljično Azijo, ki bo ljubiteljem nindž, gejš in letečih karatejcev nemudoma domačna, ter se zanaša na akcijski boj. Brezglavo klikanje bo mogoče, toda vojščaki naj bi bili dosti efektivnejši, če bo igralec pravilno izvajal kombinacije, blokiral in se izmikal. V skladu s tem imajo poklici svojstvene sloge, od tankovskega destroyerja z gromozanskim krepelom prek ašašina, ki zabada v križ in tiholazi, do mojstra kungfuja. Po črninsko obrobljenem, kaligrafsko narisanem svetu se bomo lahko sprehajali ali pospešeno tekli tako po tleh kot po vodi, drevesnih vejah in navzgor po pečinah. Čas med korejskim in našim izidom avtorji uporabljajo za dodajanje nove vsebine, odločanje o modelu F2P in izrez čarodeja, ki prikliče leglo napadalnih animejskih muck. Škoda. (sn)

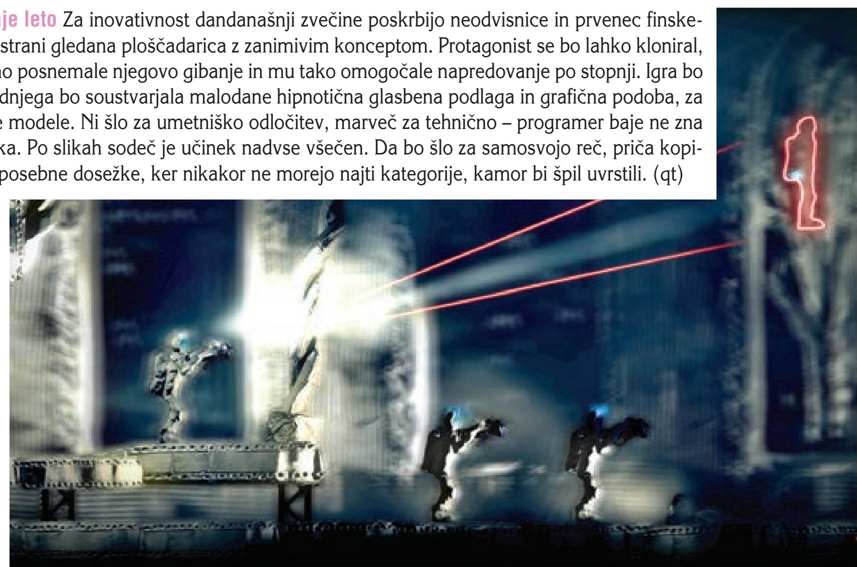
SNIPER: GHOST WARRIOR 2 City Interactive za PC, PS3, X360, wii U in vito, 18. januarja Če na škatlo daš sliko zajebanega ostrostrelca, ki obeta, da bo serijsko polagal sovražnike, si že naredil veliko za prodajo. To poljski City Interactive ve in čeprav je bil prvi Sniper: Ghost Warrior (Joker 205, 52) srednje zanikrn, je spričo nizke cene in tematike šel v promet. Dvojka ambiciozno pride na kup platform in morda si Poljaki tokrat ne bodo naredili sramote z nepopiljenostjo. Čeprav bo špil ostal linearno skriptan, namesto da bi šel v peskovništvo, so se vseeno namenili spremeniti osnovo. Udejanjiti kanijo resno – oziroma vsaj nekoliko resnejšo – igro, ki ne bo toliko napeljevala k divjemu trosenju krogel, marveč k tiholazenju in pripravi na tisti edini, kritični, slastni strel. Potikali se bomo po džungli in Sarajevu, ušli zlobnim Srbom (ni bratstva med Slovani!), čakali na odkritje tarč in plasirali svinec v riti konkurenčnih snajperjev. Na arkadni težavnosti direktno, na višjih z upoštevanjem vetra in padca metka. Plus multiplayer. Itak. (sn)





THE SWAPPER Facepalm Games za PC, prihodnje leto Za inovativnost dandanašnji zvečine poskrbijo neodvisnice in prvenec finskega dueta Facepalm Games, ni izjema. Swapper bo od strani gledana ploščadarica z zanimivim konceptom. Protagonist se bo lahko kloniral, na pravo mesto postavljene tri kopije pa bodo natančno posnemale njegovo gibanje in mu tako omogočale napredovanje po stopnji. Igra bo gradila tako na ugankarski zvitosti kot na vzdušju. Slednjega bo soustvarjala malodane hipnotična glasbena podlaga in grafična podoba, za katero so uporabili trirazsežno poskenirane keramične modele. Ni šlo za umetniško odločitev, marveč za tehnično – programer baje ne zna modelirati v 3D, toda k sreči je njegova mama lončarka. Po slikah sodeč je učinek nadvse všečen. Da bo šlo za samosvojo reč, priča kopica nagrad z neodvisniških festivalov, vseh po vrsti za posebne dosežke, ker nikakor ne morejo najti kategorije, kamor bi špil uvrstili. (qt)





DUST 514 CCP za playstation 3, kmalu Masovne prvoosebne streljanke niso več eksotika, toda Dust se bo ponašal s posebnostjo. Zmage na njegovih futurističnih bojiščih bodo imele posledice za stotisoče igralcev vesoljskega mmorpgja EVE Online. Medtem ko se EVE dogaja v vesolju, bo Dust 514 nastopil, ko se bo boj preselil na površje planetov. Igrali bomo najemnika, ki bo padel na tla v naprednem oklepu in se pridružil bojem 24 na 24. Ti bodo battlefieldovski, z obilico vozil in ciljev. Izdelava lika bo slonela na množici izboljšav in štirih poklicih: jurišniku, hodečemu tanku, izvidniku in sanitejcu. Spretnosti se bomo učili podobno kot v EVE – samodejno v ozadju, tudi ko ne bomo v igri. Povezava med naslovoma se bo odražala še v zmožnosti igralcev mmorpgja, da iz orbite zbombardirajo bojišče. Islandski CCP je optimistično začrtal zastonjski igralni model, kar je tolikanj zanimiveje, ker bo Dust omejen na playstation 3! (ag)





Peripetiji iz zakulisja

Ker so igre izčiščena fantazija, radi pozabimo, da za njimi stojijo ljudje iz mesa in krvi z resničnimi problemi. Včasih takimi, ki presežejo običajno sekiranje glede preveč visenja na 4chanu. Sneti sporoči žalostni zgodbi bratov po bitih in bajtih.

Zemljo tlači veliko čudakov, ampak eni so res govnači med smrdljivci. Denimo Nakoula Basseley Nakoula aka Mark Basseley Youssef. 55-letni koptski kristjan se je rodil v Egiptu, od koder je emigriral in je zdaj ameriški državljan. Ker se je njegovo poslovanje v Kaliforniji izjalovilo, je zapadel v dolgove in vsled goljufij pristal v zaporu. A po tistem, ko je prihlačal na prostost, ni trajalo dolgo, da se je zapletel v nove težave. Take, ki so stale življenje dosti ljudi, med njimi člana igralske skupnosti.

Nakoula je pod umetniškim imenom Sam Bacile producirал 'film' Nedolžnost muslimanov, Innocence of Muslims. Zanj je najel režiserja mehkih pornićev in tako tretjerazredne igralce, da jih ne premorejo niti venezuelske limonade, oboje pa postavil v zapuščeno skladišče v Los Angelesu ter kar v lastno hišo. Kompost, ki je nastal, si je moč ogledati na YouTubu. Celo Uwe Boll bi zbolel in umrl ob katastrofalnih nastopajočih, neznosni cenenosti, računalniških ozadjih ter prozorno škodoželjni fabuli. Ta sesuva islam na vsej črti, med drugim tako, da preroka Mohameda prikazuje kot krvoželjnega Alahovega bojevnika, ki ščuva k nasilnemu širjenju koranske vere z ognjem in mečem. Za dobro mero pa še kot lažnivca in pedofila.



Zaradi take podobe Mohameda so bili muslimani jezni. A reakcija je tipično premočna. Smo kristjani divjali po cestah, ko smo videli Life of Brian?

Počivaj v miru, Sean

Ne vem, ali je imel Bacil(e) v mislih kak kompleksnejši namen, recimo da bi pomagal tistemu ameriškemu predsedniškemu kandidatu, ki bi bil bolj srdit do sovražnikov US of A. Takisto ne vem, ali je v ozadju denar Izraela in skrajnih kristjanov, kot se govori po kuloarjih. Vem pa, da je drek zadel ventilator kmalu po tistem, ko se je na Tubi znašel četrturni odlomek iz Nedolžnosti in so ga v prevodu povzele arabske TV-postaje. Ko je Orient slišal, da se je gnili zahod spravil nad Mohameda, se je razhudil. Množice razjarjenih vernikov so kurile avtomobile, razbijale in zažigale stavbe ter napadale zahodnjake. Militantneži so rožljali z orožjem, na Bacilovo glavo so razpisali nagrado, vroče je bilo v več kot dvajsetih državah širom sveta, od Pakistana in Afganistana prek Indonezije in Avstralije do Irana ter Libije.

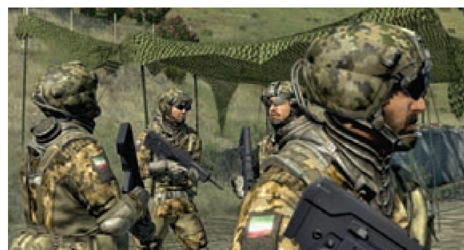
Ravno v slednji državi, ki se je komaj znebila diktatorja Gadafija, se je pripetila z igrami povezana tragedija. 11. septembra je do zob oborožena skupina napadla konzulat ZDA v mestu Bengazi, v katerem je umrlo pet Američanov. Med njimi sta bila veleposlanik J. Christopher Stevens in pa uslužbenec ministrstva Sean Smith. Ta 34-letni nekdanji vojak bi bil le še en neznan obraz na poročilih, če ne bi bilo zanimive podrobnosti. V prostem času je bil namreč pod imenom Vile Rat moderator internetne skupnosti Something Awful in elitni član gilde GoonSwarm v vesoljski masovni igri EVE Online. Soigralci tega vplivnega nalinijskega diplomata so večkrat doživeli, kako je sredi igre napisal, da sliši sirene in da se nekaj dogaja, saj je služboval po številnih nemirnih koncih, med drugim v Bagdadu. A tokrat je bilo drugače. Najprej je vodji gilde sporočil, da je videl enega od 'policistov', ki naj bi jih stražili, slikati ambasado, in da upa, da tiste noči ne bodo umrli. Ponoči pa je prijavil "FUCK" in "GUNFIRE!" ter se odklopil. Vrnil se ni več. Osmrtnice na forumih so bile dolge in ganljive, z več sto žalovalci.



Uslužbenec ministrstva in navdušenec nad EVE Online Sean Smith je za sabo pustil ženo in dvoje otrok.

Grške komplikacije

Manj tragično, a vseeno kruto se je usoda poigrala z mladima avtorjema iger, Čehoma Ivanom Buchto in Martinom Pezlarjem. Sta člana ekipe, ki izdeluje za naslednje leto napovedano realistično vojaško streljanko ArmA III. Ta se bo odvijala leta 2030, ko se sile Nata spopadejo z iranskimi na dveh grških otokih, Stratisu in Lemnosu. Pri vandranju bomo imeli dosti svobode, tako da bomo na lastno pest spoznali 270 kvadratnih kilometrov Lemnosa na severu Egejskega morja s planjavami, gozdovi, rekami, vasmi – in vojaškimi inštalacijami.



V ArmA III bomo morali spočetka preživeti na lastno pest, saj bomo ločeni od Natovih sil. V medijih pa je igra prisotna, ker jo je Iran vnaprej banal.

Ravno slednja postavka je bila trn v peti grških oblasti. Septembra so namreč Ivana in Martina aretirali, ko sta obiskala Lemnos in fotografirala ter se zadrževala v bližini tamkajšnjega letalskega oporišča. Kot ve vsakdo, ki je kdaj bil na helenskih otokih, kjer je mnogo vojaških postojank, je tako početje zelo jasno prepovedano. Založnik Bohemia Interactive trdi, da tam nista bila poslovno, da bi bazo slikala za potrebe igre, marveč zasebno, in da je sporen edinole videoposnetek z obrisi vojaških inštalacij, narejen iz avtobusa. Policija se s tem ne strinja in pravi, da sta oporišče slikala ter snemala in da sta vanj celo vstopila kljub opozorilom. Bohemio je na forumu avgusta svaril tudi nek Grk, ki je opozarjal, da je izdelava 3D-modela vojaške baze na Lemnosu nespametna zaradi tega, ker so odnosi med Grčijo in Turčijo napeti.



Bohemijini raziskovalci so marljivi in skrbijo, da bo igra realistična. Zdi se, da so šli predaleč ...

Morda res, kajti aretirancema ne sije grško sonce. Namesto da bi na plaži srkala mythos in plesala sirtaki, ždita v prenatrpanem zaporu, kjer se v celici drenja več kot petindvajset ljudi (Grčija je ena prvih postojank beguncev iz Afrike in z Bližnjega vzhoda), spita na tleh in dobita kozjo juho dvakrat na dan. Sprva sta bila pogumna, toda po več kot treh mesecih je hudič vzel šalo. Izpustiti ju nočejo na noben način, niti za varščino, spletna peticija z več tisoč podpisi je brez haska, postopek pa je zavlekla še stavka grškega pravosodja. Pri morebitni obsodbi jima grozi do dvajset let ječe in v telefonskih pogovorih bojda moledujeta: *"Mama, oče, pomagajta nama!"* Ne glede na iztek te mučnosti bo imela ArmA III trpek priokus.



Grško-turško nemaranje sega v čase Osmanskega cesarstva in četudi so oboji v Natu, so otoki polni vojske. Špeganje in fotkanje baz je odsvetovano.

GAMEWORLD.SI

Igraj med prvimi in prejmi še darilo!

GTA V



62.99

Bioshock: Infinite



39.99 - 62.99

Skylander Giants Starter Pack



62.99 - 67.49

Call of Duty: Black Ops 2



53.99 - 62.99

NBA 2K13



35.99 - 62.99

Borderlands 2



39.99 - 62.99

Starcraft: Heart of Swarm



55.99

FIFA 13



44.99 - 59.99

Assassin's Creed 3



34.99 - 53.99

Pro Evolution Soccer 2013



26.99 - 53.99

Far Cry 3



31.99 - 49.99

World of WARCRAFT Mists of Pandaria



35.99

NAROČILA IN PREDNAROČILA NA www.gameworld.si















Blagovna znamka GameWorld je last podjetja Kupi Si d.o.o. • Telefonska narocila iger na 02 330 33 00. • Na spletni strani so na voljo tudi druge igre za vse konzole in PC, ob vsakem nakupu pa prejmete darilo. • Posebne akcije in znižanja za izdelke v odprodaji. • Darila so številčno omejena, zato pohitite z naročilom. • Pridružujemo si pravico do spremembe darila, glede na zalogo, ki jo dobimo od založnika igre. • Za različne konzole so možna različna darila. • Navedene so cene za najcenejšo obliko igre (za konzolo ali PC). • Cene so lahko različne za različne konzole (ali PC). Preverite jih na naši spletni strani.

GOTO 1982: NOSTALGIJA PO HARDVERAŠKO

Pred tridesetimi leti sta na trg prišla legendarna hišna digitrona ZX spectrum in commodore 64. Množicam sta omogočila, da so lahko za dostopno ceno doma ustvarjali, programirali in se igrali. Šerlok se na razstavi v Cekinovem gradu z njima v mislih potopi v nostalgični objem zgodovine elektronk, tranzistorjev in integriranih vezij.













1. V Enigmo je pisec vstavil ključ, ki je določil šifrirno kodo, prejemnik na drugi strani pa je sporočilo lahko razvozlal le tako, da je v pripravo vstavil enak ključ. **2.** Sistem IBM 1130 iz leta 1965 je bil takrat najcenejši računalnik, uporabljali pa so ga večinoma v izobraževanju in inženirstvu. Zasedel je vsaj polovico povprečne pisarne. **3.** Ikonični ZX spectrum ali po domače mavrica s kasetarjem. V tistih cajtih si špilov namreč nisi potegnil z neta, ampak kar z radia. **4.** Na razstavi GOTO 1982 je moč preizkusiti nekaj starinskih pecejev in mladina se čudi, da ni nobenih ikon, marveč je treba tipkati neke ukaze dir in cd in slično. **5.** Kam vse smo včasih spravljali računalniške podatke: najprej na kartonaste kartice, potem na trakove, nato so prišle kasete, čez nekaj časa diskete vseh velikosti, nazadnje pa smo prešaltali na CDje, DVDje, USB-ključke ... **6.** Takole je izgledala domača proizvodnja leta 1980: računalnika Gorenje dialog (na levi in v sredini) z neverjetnih 64 KB rama!

Mislim, da je na svetovnem trgu prostora za pet računalnikov," je leta 1943 prav nič preroško bleknil predsednik firme IBM Thomas Watson. Kako ga je s to izjavo pokronal, bi se gotovo zavedel ob ogledu razstave GOTO 1982 – Razvoj računalniške kulture na Slovenskem (Goto1982.si) v ljubljanskem Muzeju novejše zgodovine Slovenije. V razstavnih sobah se bo do 28. februarja gnetlo okoli sto petdeset bolj ali manj historičnih primerkov elektronike, brez katere ne znamo več živeti.

Kaj vas bo v tej zbirki železnine najbolj pritegnilo, je precej odvisno od vaše cifre EMŠO. Najstarejši se radi ustavljajo ob gromozanskih škatlah, ki so v jugoslovanskih firmah usmerjale proizvodnjo ali obračunavale njihove plače. Srednjo generacijo bo stisnilo pri srčku, ko bodo po dolgem času spet v živo ugledali svoj prvi udomačeni računalnik, ki ga nikdar ne pozabiš, naj bo to radirkasti spectrum, prešvercani commodore 64 ali pozerski atari. Mladina pa se bo nasmejala kakemu staremu PCju z enimi prvih Oken ali okornim zgodnjim prenosnikom, ki si komaj zaslužijo to ime.

ENIGMA IN ŠPIJONI

Razstava stopi na pot razvoja računalnikov v obdobju, ko so se omenjene, zdaj smešno zastarele mašince zdele kot nekaj iz znanstvenofantastičnih knjig. Ob vstopu namreč najprej ugledaš nekaj podobnega staremu pisalnemu stroju, ki pa ima precej bolj zloveščo preteklost. Gre za Enigmo, stroj, ki so ga nemški nacisti med drugo svetovno vojno uporabljali za pošiljanje zakamufliranih sporočil.

"Enigma še ni računalnik, je stroj za šifriranje sporočil. Deluje po principu kolesc, nekaj elektrike je bilo zraven. Vsaka kombinacija valjev, ki so notri, je iz berljivega besedila naredila kup nerazumljivih znakov. Da so to dešifrirali, so Angleži razvili računalnik colossus. To pa je bil že pravi računalnik, narejen za dešifriranje nemških kodirnih strojev. Takrat lahko govorimo o prvi uporabi elektronskega računalnika v resne namene, v tem primeru vojaške. Množična proizvodnja računalnikov pa pride šele v času po drugi

svetovni vojni. Collosusov so naredili šest ali osem, a so jih po drugi svetovni vojni zaradi varnostnih razlogov razstavili. Prišla je hladna vojna in vohuni," nam je povedal avtor razstave GOTO 1982 Peter Bezek. Kot še mnogo drugega so računalnike takrat največ uporabljali v militaristične namene, ki so bili seveda označeni z nalepko 'top secret'.

In kako je nacistični šifrirni strojček sploh prišel v vitrino ljubljanskega muzeja? *"Enigma je k nam prišla zgolj slučajno z večjo količino ostalega materiala. Med vsemi temi stvarmi niti nismo vedeli, da je to Enigma. Ko so eno od njih leta 1996 ali 1998 ukradli iz nekega muzeja v Angliji in so bile objavljene njene slike, smo ugotovili, da to pa imamo. Naša je verjetno iz leta 1943,"* še razloži Bezek, preden naciste in njihove strojčke pustimo za seboj in se posvetimo pravim računalnikom.

Na ogled je nekaj redkih primerkov, kot je enotonski vzhodnonemški tranzistorski model ZUSE Z23 iz leta 1961, ki so jih izdelali zgolj 98. Med ostalimi računalniškimi escentriki Bezek izpostavi prvi prenosnik osborne iz leta 1981, robotrona A5120 iz leta 1982, apple II GS v kompletu in nekaj hišnih računalnikov iz obdobja med 1978 in 1986, ki jih boste težko videli kje drugje. V izbor za razstavo so seveda uvrstili tudi znane eksponate, kot sta mavrica in PC XT. V depoju pa je zaradi pomanjkanja prostora ostala amiga 500 (kar se bo marsikomu zdelo nezaslišano), nekaj HPjevih strojev, pa kup tiskalnikov in periferne opreme.

Ima razstavljena železnina in plastika kako realno vrednost v evrskih bankovcih? *"Trg starih računalnikov je čuden. Pri nas prodajajo spectrume po sto evrov, v Angliji za dvajset. Najdragocenejši je zuse, ker je najstarejši. Morda bi se našel kupec,"* o konkretnih

Jugoslaviji menda delovalo okoli petindevetdeset računalnikov, večinoma uvoženih z zahoda.

V Sloveniji so se protogeeki zbirali na takratnem Nuklearnem inštitutu Jožefa Stefana, kjer so leta 1962 odpirali šampanjce ob nakupu tranzistorskega računalnika ZUSE Z23. V Ljubljani so sredi sedemdesetih razvili tudi prvi jugoslovanski procesni osembitnik dart 80. V naslednjem desetletju pa je bila proizvodnja raznolikih mašin pri nas že na spodobnem nivoju. *"Iskra delta triglav je bil na primer za sredino osemdesetih zelo sodoben stroj. Takrat smo bili kar konkurenčni. A v Sloveniji oziroma Jugoslaviji takrat nismo znali ali mogli sestaviti poštenih količin. Triglavov je bilo menda narejenih samo petsto. S petsto triglavi pa si ne moreš na svetovnem trgu pomagati nič,"* o vplivu pregovorne slovenske majhnosti na domačo računalniško kulturo pove Bezek.













7. Peter Bezek, avtor razstave GOTO 1982. Ogled bo pod njegovim vodstvom in s spremljajočim katalogom v roki dosti bolj poučen in zanimiv. **8.** Tako kot mulčad na sliki sta nekoč na Inštitutu Jožef Stefan na mavricah prve korake v svet računalnikov in iger delala LordFebo in pisec članka. **9.** Iskra delta triglav ima med domačimi mašinami zvezdniški status, saj je nastopil v filmu Poletje v školjki kot govoreči računalnik Vedi. Njegov trdi disk je premogel od 40 do 80 MB in v mašino si lahko vstavljal le mehke 5,25-inčne diskete. Pirančani so pa mone. **10.** ZUSE Z23 iz leta 1961 je eden največjih računalnikov na razstavi. Orjak je sestavljen iz 2700 tranzistorjev in 600 diod. Podatke so vanj vnašali z luknjastim trakom, rezultati pa so se izpisovali na tiskalnik. **11.** Tale 'srednje veliki' HPjev centralni računalnik so od sredine osemdesetih let uporabljali v Industriji usnja Vrhnika. Nanj se je lahko priklopilo do 152 uporabnikov. Škatla na sredini, levo od mize, je diskovni pogon!

POKVARJENI PRIMERKI BOLJ ZA OKRAS

Po prvih povojnih desetletjih razstava hitro skače, saj takrat niso izdelali velikega števila računalnikov. A če je bilo dešifrirnih angleških collosusov manj kot deset, so naslednje generacije – še vedno v velikosti omar – že izdelovali v 'nakladi' več sto, medtem ko jih danes štejemo v milijardah. *"Ko je bil zadnjič svetovni dan stranišč, so objavili podatek, da je na prebivalca sveta več računalnikov kot stranišč. Zanimiva primerjava,"* se fantastično hitremu razvoju računalnikov v zadnjih šestdesetih letih nasmeji Bezek.

številkah bolj malo pove Bezek. Dodaja, da so delujoči primerki vredni več, tisti, ki so dušo že poslali v digitalno onstranstvo, pa imajo bolj okrasno funkcijo.

SLOVENIJA JE BILA V OSEMDESETIH SODOBNA

V muzeju so zlasti ponosni na razstavne predmete, ki prikazujejo razvoj računalništva v nekdanji skupni državi Jugoslaviji in v Sloveniji. Pionirski jugokompjuteraši, ki so se izobraževali v Parizu, so v Beogradu leta 1960 sklamfali prvi domači računalnik CER-10 (Cifarski Elektronski Računar). Za razširjanje novic ga je uporabljala tiskovna agencija Tanjug. Leta 1968 je v

Danes je od takratnih proizvajalcev računalnikov, kot so bili Iskra Delta, Kopa in Gorenje z računalnikom dialog, ostalo bore malo. A v tisti dobi so se prižgale prve iskrice računalniškega zanesenjaštva. Tako lahko v Muzeju novejše zgodovine Slovenije – MNZS vidimo marsikatero staro škatlo, ki ni pristala na odpadu. Največji del eksponatov je iz treh večjih zbirk: lastne MNZSjeve, iz Tehniškega muzeja in iz Kiberpipinega računalniškega muzeja. Marsikateri primerek je prišel iz zbirk zasebnikov, delež pa so prispevali tudi sosedje izza Kolpe. Muzej računalnikov Peek & Poke, ki domuje na Reki in ima po Bezkovih besedah 'strašno zbirko kalkulatorjev', je za razstavo prispeval nekaj sinclairjev, macov, macbooka in srbsko galaksijo. Ta strojček iz leta 1983, narejen po spectrumovem

zgledu, so najprej tržili v kit izvedbi, kjer si dobil le tiskano vezje in čipe, vse ostalo si dodal sam. Šele kasneje so ga naredili v serijski izvedenki.

OBČUTITE SPET RADIRKE POD PRSTI

Nekatere od nostalgičnih koščkov računalniške preteklosti je na razstavi moč preizkusiti, saj delujejo. Najstarejša delujoča mašina je enaintrideset let stari prvi prenosnik osbourne, ki pa nima delujočega operacijskega sistema. *“Obiskovalec lahko preizkusi atarija, spectruma, commodorja, računalnike XT 286, 386, 486, IBM PS/1, IBM netvisto, powermaca in surface,”* je povedal Bezek, čeprav smo na obhodu razstave ugotovili, da nekateri od naštetih že rahlo hirajo. Nikakor pa se nismo hoteli posloviti, ne da bi avtorja

NOVE GENERACIJE ŽELEZNINA NE ZANIMA

Ko so se skozi pogovor in ogled dinozavrskih eksponatov pred nami razkrili utrinki zgodovine računalnikov pri nas in vsej zemeljski obli, se je kar samo zastavilo vprašanje, kaj bo čez petdeset let na podobni razstavi predstavljenega iz naše dobe. *“Jaz upam, da bodo nekoč v prihodnosti razstavili vse to, kar mi predstavljamo, da ne bo kje drugače končalo. Takrat bo verjetno težko dobiti kakšnega delujočega ipada 3 ali 4, ker jih bomo vsi zmetali stran, saj ga ne bo nihče spravil,”* o potrošniškem sedanjiku pravi Bezek. Z novimi generacijami je prišla tudi sprememba v dojemanju vseprisotnih računalnikov. Mularije ne fascinirajo več toliko megaherci, megabajti in železnina, saj na tehnologijo gleda z bolj praktičnega vidika.

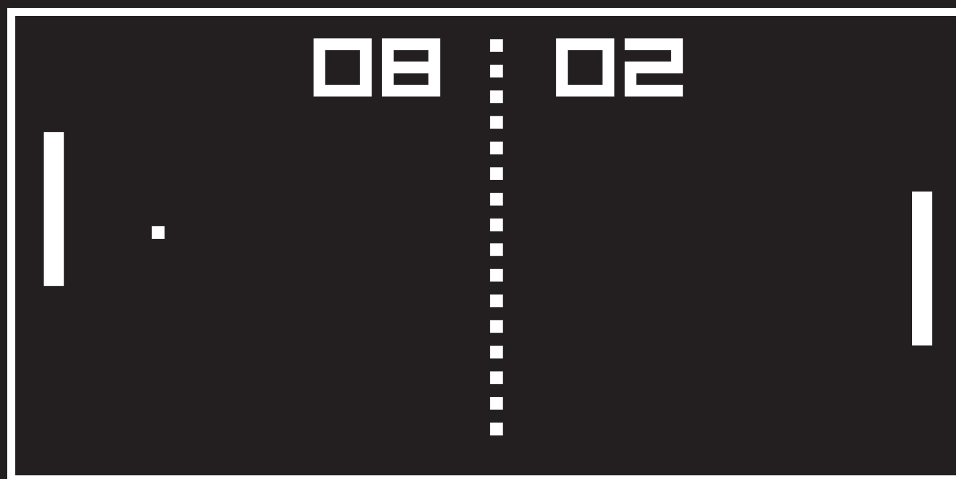
12. V črevesju računal so prvotne releje v štiridesetih začele zamenjevati elektronke, deset let kasneje so na sceno stopili tranzistorji, danes pa vse teče na mikročipih. **13.** Zbirka hišnih računalnikov iz osemdesetih. V muzeju so ponosni na obsežen nabor sinclairjev s QLom vred, med katerimi ima častno mesto seveda mavrica. **14.** Interaktivna računalniška miza surface, danes znana kot Microsoft pixelsense, iz 2008. je najnovejši eksponat na razstavi. **15.** Enajstkilski Osborne 1 je v zgodovino zapisan kot prvi prenosni računalnik (1981).

razstave vprašali, če je pri postavitvi pomislil na retrogejmerje. To bi se spodobilo, glede na to, da je bila prva računalniška igra, različica križcev in krožcev, narejena na Cambridgu leta 1952, torej pred šestdesetimi leti. *“Žal imamo o računalniških igricah samo en pano. Če me vprašate, je to tema za celo razstavo. Nekaj igric deluje na računalnikih – Tetris, Prince of Persia, nekaj stvari je na surfacu. Seveda sta tudi na spectrumu in commodore 64 naloženi igrici. Na žalost zaradi pomanjkanja prostora nismo mogli narediti kaj več. Lahko jih jemljemo kot del programske opreme, a po mojem so bile prav igre gonilec razvoja. Kar tekmovali so, kdo bo naredil tako igro, da na teh mašinah ne bo tekla.”* No, vseeno lahko na brezplačni razstavi položite roke na spectrumove radirke ali commodorjev joystick in v spomin na stare cajte odigrate rundo Horaca in Soccerja. Ali pa napišete par ukazov v Basicu, ako se jih spomnite. Navsezadnje ravno naslov razstave – GOTO 1982 – domiselno izvira iz kombinacije enega od ukazov na tipkovnici spectruma in leta njegovega rojstva.

“Predvsem je poudarek na udobju. Ko gledam svojo hčer, ki je tipičen uporabnik 21. stoletja – nje ne zanima, kaj je zadaj. Ni ji pomembno, ali stvar teče na Windowsih ali čem drugem. Važna je naprava, ki bo nekaj pokazala in bo znala komunicirati. Jaz verjamem, da tehnologija je, težave imamo še vedno z infrastrukturo. Te naprave bodo morale delovati 'po luftu'. Vprašanje pa, ali bodo to kot zdaj neke plačljivi internetni paketi ali bo to wi-fi, ki bo vse okoli nas,” z mislijo o prihodnosti zaključuje Bezek. Razstava odraža ta razmislek, saj nas na koncu pričaka vitrina z modemi, ki so se – kot ostale komponente – po velikosti manjšali in po zmogljivosti krepili. Verjetno bodo tudi čez nekaj desetletij presenečale tehnologije, ki se nam danes zdijo mogoče samo v bujni domišljiji piscev znanstvenofantastičnih zgodb.
Glede na svetlobno hitrost, s katero se področje je in se še vedno razvija, ne bi bilo čudno, če bi se na stara leta z računalniškim vsadkom direktno v možganih čudili, da smo nekoč uporabljali tako primitivne pripomočke, kot sta tipkovnica in monitor ...

VEČNA LOPARJA

MINILO JE DEBELIH ŠTIRIDESET LET, ODKAR JE V SKROMNI DELAVNICI NASTALA ENA PRVIH VIDEOIGER, KULTNI PONG. SNETI VRŽE KVADRATNO ŽOGICO MED ODBIJAČA IN SE PREPUSTI NEVIHTI ZMEROM URNEJŠIH VOLEJEV.



Hitro bi se našel Slovenec, ki bi Pongu kratil kultni status, češ, da kot ameriški produkt tod ni bil nikdar priljubljen in prepoznaven. A raztrobljenost pod Alpami niti najmanj ne vpliva na umestitev v dvorano velikih. Vstopa vanjo mu ne bi preprečili niti opazki, da ni ne prva domača, ne prva avtomatna igra, kajti ta naziva gresta Magnavoxovemu odysseyju ter Computer Spacu. Pong je namreč tisti izdelek, ki je 'industrijo' – narekovaji zato, ker to v zgodnjih sedemdesetih še ni bila – postavil pod žaromet masovnih medijev.

O njem so poročali časopisi, radio in televizija ter ga uporabljali kot sopomenko za novo obliko zabave. S tem niso imeli težav, kajti kot izpeljanka tenisa je bil takoj dojemljiv in ni spomnil na vesoljsko geekovsko mesarijo. Zaradi njegove orjaške popularnosti in prisotnosti celo v zdravniških čakalnicah so vsakdanji ljudje videošpilne avtomate nehali povezovati z zakajenimi prostori, kjer se zbirajo sumljivci. Z njim je Atari nabral dovolj novcev za izdelavo legendarnih sistemov, kot je bil 2600, v videoigre pa so na hrbtu Pongovega uspeha vstopili Colecovision, Nintendo, Konami in mnoga druga podjetja. Iz njega je zrasla zvrst odbijanja žogice v zid opek z znanim predstavnikom Arkanoidom. Bil je in je še učni pripomoček za novopečene programerje. Vse to pa je primezelo iz ideje, ki se je sprva zdela neobetavna.

MALO TUJEGA IN MALO SVOJEGA

Nolanu Bushnellu in Tedu Dabneyju, ki sta leta 1972 v Ameriki ustanovila Atari, se loparjasta zamisel ni zdela nič posebnega. Udejanjila sta jo zato, ker sta že podpisala pogodbo s tvrdko Bally za fliper, elektromehanski avtomat in videoigro ter nista imela na lagru ničesar boljšega. Srečoma sta v službo vzela brihto, inženirja Ala Alcorna. Tega sta hotela s Pongom preizkusiti, preden bi se lotil dirkalne igre, od katere sta si obetala dolarje. A usoda je hotela drugače.

Blazno izviren Pong ni bil. Videz z navpik postavljenima loparjema na levi in desni, ki se gibljeta gor in dol ter odbijata žogico drug proti drugemu, so kratkomalo ukradli igri Tennis za prej omenjeni odyssey. Tej prvi hišni konzoli so takisto sunili kontroler – igralca sta loparja nadzorovala s sukanjem vsak svojega okroglega gumba s potenciometrom.

Toda finta je bila v za tiste čase napredni grafiki in posrečenih prijemih. Kvadratek, ki je simboliziral žogico, namreč ni imel stalne hitrosti, marveč je šibal vse hitreje. Ne zvezno, marveč v skladu s tem, katerega dela loparjev se je dotaknil. Bliže robu, kot je bila točka odboja, večji je bil pospešek, ki zaradi napetosti in zabavnosti ni pojenjal. Loparja pa nista dosegla koncev zaslona, marveč sta zgoraj in spodaj puščala toliko prostora, da je žoga lahko švignila mimo. S tem se je zmanjšala verjetnost dolgih, dolgočasnih partij.

Piko na i je prispeval svojstveni ovoj. Pokonci postavljeni, doma narejeni kabinet je bil kričeče rdeče in oranžne barve, s čimer je stranke vabil že od daleč.

ZVITI POSLOVNEŽI

Nolan, Ted in Al so Pong po dolgem prepiru okrog tega, ali naj ga sploh obdržijo, za štos postavili v lokalno kalifornijsko krčmo. Tam je že bilo sedem drugih avtomatov, kar je pomenilo dosti e-zabave željnih ljudi. Ker je bil kabinet prenizek, so ga morali zadegati na prazen sod vina, ki ga je prispeval oštir.

V kratkem času je Pong crknil dvakrat. Prvič zaradi izrabljenih potenciometrov, ki niso bili pripravljeni na naval. Drugič pa, ker so obiskovalci, ki so stali v dolgih vrstah, vanj zmetali toliko kovancev, da so se ti začeli kotrljati po elektroniki. Zajemal jih je namreč primitiven mehanizem, izpuljen iz pralnega stroja v javni pralnici.

Družbeniki so zavohali, da imajo pred sabo dober posel, in so denar vložili v še dvanajst strojev. Vse so nemudoma prodali, a pred sabo so imeli visoko oviro: pogodbo s firmo Bally, ki bi jih stala vsega zaslužka. Zato so se pred šefi pretvarjali, da je Pong neumnost, in strašno hvalili idejo o omenjeni dirkalni igri, ki je niti delati še niso začeli. Bally je zagrizel v trnek in storniral dogovor, Atarijevci pa so lahko končno začeli tržiti lastni umotvor.

Nedolžnost tistega časa je bila taka, da so za skladiščni prostor s sekiro prebili zid izpraznjene pisarne zraven svoje, ker prvih petdeset komadov niso imeli kam dati. Ceno 937 dolarjev pa so določili tako, da so pogledali skozi okno in videli registrsko tablico naključnega parkiranega avtomobila – vedeli so le, da morajo računati manj kot jurja. No, vodil jih je mladostniški žar in do konca izdelovalne dobe leta 1974 so v promet spravili 8000 kosov. Običajna količina za tisto dobo je bila 1500. Dodaten cekin so vrgle številne domače predelave in nadaljevanja.



Pong je ironično našel pot na odyssey (na sliki), a je bila verzija spet slabša. Predvsem na zaslonu ni bilo točk, kar je bila odlika izvirnika.

TENIŠKI KOMOLEC IZVZET

Ko sem se Ponga lotil na retrorazstavi letošnjega sejma Gamescom, sem pod primitivno mehaniko, grobo grafiko in zvokom, omejenim na robotsko golčanje in ponggg! pri odboju žogice (ime je izpeljanka tega ali navdiha od besede pinkponk), začutil draž, ki jo je špil moral imeti v zgodnjih sedemdesetih. Stalno pospeševanje kvadrateljca je enostavna, toda genialna dizajnerska poteza in kljub neznanski osnovnosti je bilo sejemsko črnobelo tekmovanje s sočlovekom zabavno. Ni slabo za štirideset let staro mašino.

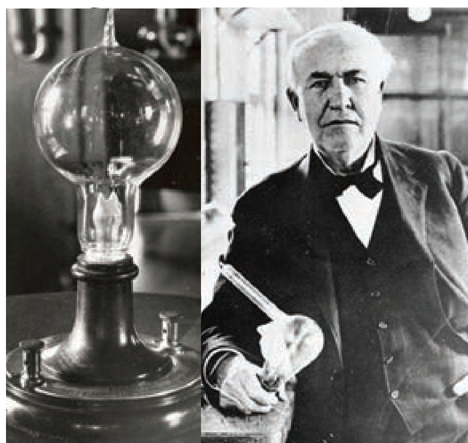
Iz lestencev se poslavlja spremljevalka naših očetov, nonotov in prababic. Aggressor se z najnovejšo LED-sijalko nad betico odpravi po poti naprave, ki je ključno zaznamovala podobo dvajsetega stoletja – električne žarnice.

Sijaj umetne svetlobe

Vsak gospodinjec je opazil, da so se klasične žarnice na žarilno nitko v trgovinah nekam poskrile. Septembra 2009 so po zapovedi Evropske unije prve odšle stovatnice, letošnjega pa se je ukinjanje končalo s 40- ter 25-vatnimi izvedenkami. Kompaktne fluorescentne sijalke, ki jih nadomeščajo, svetijo drugače, ne marajo rejverskega utripanja in jih ni dobro metati ob tla, ker vsebujejo strupeno živo srebro. Za nameček so nekajkrat dražje od starih žarilk, kar je bržkone glavni razlog, da ljudje nad prisilno menjavo vihajo nosove. Četudi naj bi bile planetu prijaznejše od starikavk. Toda zakaj slednje žrejo toliko elektrike in čemu so modernejše boljše? In kje vraga se obirajo opevane diode LED?

Smrdljiva svetloba

Dolgo v novi vek so ljudje temo odganjali s svetili iz starih časov: svečami, baklami in oljenkami. Svetloba je tod posledica kemične reakcije, gorenja vnetljivih snovi, recimo olj in voskov. Šele na prehodu v 19. stoletje so jih začele nadomeščati naprednejše naprave. Leta 1792 je Škot William Murdoch bajto prvič razsvetlil z lučjo na plin, 1807 pa so plinske lanterne osvetlile London. Plin je stal četrt toliko kot gorivo iz sveč in olj ter je bil primeren za ulice, za domove pa spričo težjega transporta ne. Zato so se tam proslavile svetilke na kerozin, pri nas bolj znane kot petrolejke (petrolej je kerozinu podoben derivat nafte). A sredi 19. stoletja je mnogokje že brstelo raziskovalno ukvarjanje s svetili, ki niso uporabljala kemične, marveč električno energijo. Z žarnicami.



Thomas Alva Edison je leta 1882 na Manhattnu postavil prvo veliko elektrarno. Toda dolgoročno je stavil na napačnega konja: enosmerni tok. Čez ducat let ga je George Westinghouse po navodilih Nikole Tesle z izmeničnim naposled prehitel. Na levi je ena od prvih Edisonovih žarnic.

Na ramenih predhodnikov

Iznajdbo žarnice pripisujemo Američanu Thomasu Alvi Edisonu. Ta je na zadnji decembrski dan leta 1879 prvič javno predstavil žarnice, ki so osvetlile njegov laboratorij v New Jerseyju. Preden so krepnile, so gorele 150 ur. Vendar to niso bile prve žarnice in Edison ni dobil prvega patenta zanje! Uspeh je zgradil na plečih množice raziskovalcev, ki so idejo razvijali že od začetka stoletja. Leta 1802 je britanski kemik Humphry Davy spustil električni tok iz baterije skozi trak iz platine, ki je ob tem zažarel. Tako se je rodila zamisel za napravo, ki bi osvetljevala okolico z žarenjem, ko bi skoznjo tekel električni tok. Poglavitni problem žarilnih materialov je bil takrat ta, da so na zraku ob segrevanju oksidirali. Prišlo je do reakcije s kisikom, kar je nitko uničilo. Da bi preprečili oksidacijo, so žarilni del obdali s stekleno bučko, iz katere so izsesali zrak, s čimer so kisiku onemogočili dostop. Leta 1841 je Anglež Frederick de Moleyns prejel prvi patent za žarnico s platinasto nitjo v stekleni vakuumski kaplji. Sledila mu je množica iznajditeljev, ki pa niso uspeli skonstruirati izdelka, ki bi bil dovolj poceni in vzdržljiv za domove. Platina je plemenita kovina in je bila predraga za potrošnjo, nitke iz ogljika pa so se hitro iztrošile in strgale. Tudi črpalke za doseganje vakuuma so se šele dobro razvijale. Stopnico više je 1879. prišel Britanec Joseph Swan, čigar žarnica je gorela štirideset ur. Leta 1881 je kot prvega z elektriko v celoti osvetlil gledališče Savoy v Londonu. Igralci in gledalci so bili hvaležni, da jim med predstavami ni bilo treba več duhati vonja po plinu. A tedaj je na sceno z dolgimi koraki stopil Edison.

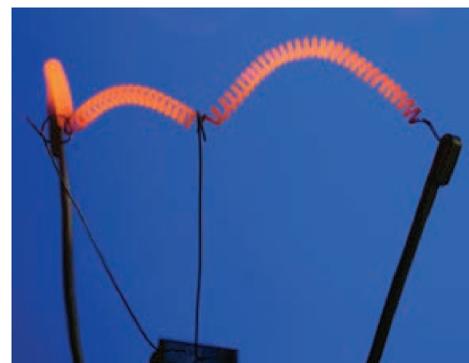
Rešitev: bambus?!

Ameriški iznajditelj je imel pred tekmeci ključno prednost: nadzor nad vsem električnim krogom, od generatorja dalje, saj je sam izumil večino komponent. Tako je lahko zasnoval ne le svetilo, marveč vso električno infrastrukturo. Poleg tega je odkril dolgoživejšo žarilno nitko. Zanjo je skušal pooglenititi šest tisoč različnih stebel, listov in koreninic, preden je dognal, da je najbolj ustrezen bambus, ki je v laboratoriju žarel več kot tisoč ur.

Edisonu sta nadzor nad infrastrukturo in finančno zaledje omogočila, da je pokupil večino konkurentov s patenti vred. Po združitvi s Swanovim podjetjem v 'Ediswan' in z glavnim ameriškim tekmecem Thomson-Houstonom je nastal The General Electric Company, dolgo časa vodilni igralec na področju razsvetljave in še danes ena največjih tehnoloških korporacij. Ljudje so novost pograbili z obema rokama. Že leta 1885 so prodali 300.000 žarnic, par let kasneje že več kot deset milijonov. Sprememba noči v dan s preprostim pritiskom na stikalo je spremenila življenjski ritem prebivalstva in pospešila drugo industrijsko revolucijo, obdobje od druge polovice 19. stoletja do začetka prve svetovne vojne. Umetne svetlobe so bili zelo veseli v bolnišnicah, pa seveda industrialci, saj so lahko tovarne gnali dan in noč.

Nak, volfram!

Vakuumske žarnice z ogljikovimi nitkami pa so bile šele začetek. Material je pri iztrošanju rad počrnil steklo in niti svetle niso bile. Za njihovo moderno podobo je bila ključna kovina volfram, ki je v začetku 20. stoletja postala zadosti dostopna, da je madžarska tovarna Tungsram ('volfram' + 'tungsten', kar je angleški izraz za to kovino) začela z obsežno proizvodnjo svetil z volframovo nitko. Ta je bila obstojnejša in je žarela svetleje. Ko je Irving Lagmuir malo pred prvo svetovno vojno zgruntal, da je v bučki bolje od vakuuma imeti inertni plin, je prišla v rabo žarnica, ki je bolj ali manj nespremenjena preživela do današnjih dni. Celo življenjska doba tisoč ur je podobna kot tedaj! Res pa je, da je izven dnevnih sob marsikod že pred leti odstopila mesto bolj izpopolnjenim modelom, kot so fluorescentne in halogenske žarnice.



Klasične žarnice izrabljajo sevanje vidne svetlobe iz trdne snovi ob segrevanju. Vsak objekt oddaja svetlobo, le da je ta pri sobnih temperaturah v območju očem nevidnega valovanja. Ob zadostnem segretju pa predmeti vidno zažarijo. Današnje volframove nitke je treba spraviti do temperature med 2000 in 3000 stopinjami Celzija, kar dosežemo s priklopom na električni tok. Problem tega procesa je slab izkoristek, saj nitka večino energije odda kot infrardeče sevanje oziroma kot toploto.

Lotimo se najprej slednjih, saj gre za nadgrajen princip navadne žarnice. V halogenki je v stekleno bučko dodan razredčeni plin iz vrste halogenov, povečini spojina z jodom. Ti plini nase vežejo volfram, ki se ob žarenju uparja in se skozi ure odlaga na stenah žarnice. Halogeni znajo vezani volfram odlagati nazaj na nitko, ki tako traja dlje, za nameček pa jo lahko bolj segrejemo in s tem povečamo izkoristek. Zaradi veli-

ke moči jih najdemo v avtomobilskih lučeh, spričo boljšega izkoristka od klasičnih žarnic pa jih kani EU odpisati leta 2016.
Halogenke je General Electric uvedel v začetku šestdesetih let prejšnjega stoletja, a so tedaj žarnice na žarilno nitko v razvitih državah že predale štafeto drugačni vrsti svetil. Notranjost trgovin, uradov in tovarn se je kopala v sterilno beli svetlobi iz svetlečega premaza v fluorescentnih lučeh.



To so klasične halogenske avtomobilske svetilke. Razvpite ksenonke iz prestižnejših vozil pa so čisto drugačen tip tako imenovanih obločnih žarnic. Te svetijo s preskokom iskre – oblokom – med elektrodama, podobno kot pri streli.

Svetilne palice

Ko na elektrodi v razredčenem plinu priključiš dovolj visoko električno napetost, med njima steče tok. Nabiti delci v plinu poletijo proti eni ali drugi elektrodi in trkajo z drugimi atomi plina. Pri tem iz njih izbijajo elektrone ali jih poganjajo v višje krožnice v atomu. Ko ti elektroni spet sedejo v sebi ustreznejšo originalno krožnico, izsevajo svetlobo. Njena valovna dolžina in s tem barva je značilna za določen plin. Tako sta leta 1898 William Ramsey in Morris Travers odkrila plin neon. Njegova živordeča barva, ki je sijala iz cevi, ju je povsem očarala, in ko je Parižan Georges Claude decembra 1910 s takimi rdeče žarečimi cevmi izpisal besedo 'neon', je sprožil norijo. V naslednjih petnajstih letih so se neonski napisi razširili po vsem svetu in popotniki so zevajoč ustavljali avtomobile, da so zijali v barvite obcestne panoje.



Idilično podobo javne fluorescentne razsvetljave po izkušnjah obvezno moti cefizelj, ki utriplje. To je običajno posledica obrabljenosti elektrod, ki v cev ne zmorejo poslati dovolj ionov za neprestano vzdrževanje električnega loka.

A bele svetlobe iz pisarniških uradov ne gre mešati z neonsko. Neonke so bile šele korak na poti do fluorescentnih luči, ki so bolj zapletene. V njih plin razredčenega živega srebra oddaja ultravijolično svetlobo, ki je očem nevidna. Zato z njo 'obstreljujemo' poseben fluorescentni premaz na steni steklene cevi, ki oddaja nam vidne valovne dolžine. Prva tovrstna svetila je na trg poslal General Electric leta 1938. Njihovi glavni prednosti sta bili nižja poraba elektrike in daljša življenjska doba. To je med drugo svetovno vojno njihovo rabo dodatno pospešilo. V pičlih štirinajstih letih so novinke v ZDA po skupni izsevani svetlobi prehitele stare žarnice.

'Neonka' za v žep

Varčne sijalke so fluorescentne luči, prirejene domačim lestencem. Da bi šle vanje, imajo cevi zvite. Tako imenovane kompaktne fluorescentne sijalke (CFL – Compact Fluorescent Lamp), kot je njihov uradni naziv, je takisto skušal najprej uvesti General Electric v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja, a si je premislil. Prehitel ga je Philips in 1980. na trg poslal model SL, ki je postal prva tržno uspešna sijalka.



Pogosta napaka je danes raba halogenskih reflektorčkov ob ogledalih, ker so se lestenci zanje raztepli po trgovinah. Usmerjena svetloba je za urejanje frisa neuporabna. Stara ogledala za makeup niso zastonj obdana z okroglimi žarnicami.

Čemu jih uvajamo šele pod prisilo, četudi so na voljo že trideset let, porabijo petino energije žarnic in trajajo desetkrat dlje? Ker imajo slabe plati. Zaradi narave prevajanja plina bi se jim upornost z vse večjim tokom načeloma manjšala, zato bi ta napravo hitro skuril. V ta namen imajo vdelan 'električni balast', ki omejuje tok. Ta elektronika je vzrok, da je kos nekajkrat dražji od stare žarnice. Prav tako ne marajo prižiganja in ugašanja, saj se elektrode ob tem izrabljajo. In, nenazadnje, živo srebro, ki ga vsebujejo, je strupeno. Če se razbijejo doma, ne smemo prijeti za sesal-



Še en hakeljc sijalk je, da v osnovi nočejo biti priključene na potenciometer in jih torej ne moremo temniti. Za to nalogo je treba kupiti posebej prilagojene modele. Prav tako je dobro vedeti, da kvaliteta med modeli tudi danes še znatno niha!

TEMPERATURA SVETLOBE

Pri kritikah varčnih sijalk zapazimo, da sevajo hladno svetlobo. Gre za psihološko oznako, ki pa je povezana s fizikalnim principom temperature svetlobe. Vrednost se za nek odtenek določi kot temperatura, ki jo ima idealno črno telo, ki to svetlobo seva. Zato je merska enota kelvin. Rdeči odtenki imajo nižje vrednosti, okrog 2000 K, medtem ko ima visoko nad 6500 K modrina. Tu sta si fizikalno in psihološko poimenovanje vsaksebi, kajti ravno nižje vrednosti pri hladnejšem črnem telesu so označene kot toplejše barve.
Barva svetlobe ima pomembno zvezo s tako imenovanim 'Color Rendering Indexom' (CRI), enim glavnih meril za vestno reprodukcijo barv. Ta je vezan na barvno temperaturo, zato je za svetlobo z visokim indeksom CRI (blizu sto) pomembno, pri kateri temperaturi to velja. Če ima ledica CRI 90 ob 'rumeni' temperaturi 2700 K, to za predstavitev dnevnih odtenkov ni dobro. Dnevna svetloba ima namreč temperaturo med pet in šest tisoč. Običajne fluorescentne luči so po goli temperaturi celo bližje dnevni svetlobi od starih žarnic, imajo pa ponavadi nizek indeks CRI.
Svetilnost žarnic je na škatlah označena z lumni, ki je oznaka za svetlobni tok, prilagojena človeškemu očesu. To vseh valovnih dolžin vidne svetlobe ne zaznava z enako občutljivostjo, zato fizikalno merjenje tu ne vžge. Vrednosti za domače žarnice so med 400 in 1200 lumni.

Ker temperatura svetlobe in njena moč vplivata na razpoloženje ter počutje, vzgojno-izobraževalne ustanove preizkušajo svetilne sisteme, ki bi izboljšali sposobnosti učencev. Taka razsvetljava med testom navije intenzivnost in ohladi svetlobo za večjo koncentracijo, po drugi plati pa skuša klepetav razred uspavati s toplimi in blagimi odtenki. Pri nas so tovrstno eksperimentalno učilnico s Philipsovim sistemom schoolvision lani odprli na ljubljanski Vegovi gimnaziji.



nik, saj bi z njim živosrebrne hlape raznesli po prostoru. Treba je prezračiti, ostanke pa zapreti v steklen kozarec in ga odvreči v nevarne odpadke.
Najbolj opazna razlika med fluorescentno in klasično generacijo svetilk je vrsta svetlobe. Žareči volfram oddaja zvezni spekter, pomaknjen proti rumeni, zato je njegov sij pomirjujoč. Fluorescentne mešanice pa rade oddajajo hladnejše, modre odtenke. Take svetilke zvišujejo koncentracijo, zato so primerne za službene prostore, a ker utrujajo, niso optimalne za dom. Prav tako imajo v barvnem spektru skoke, zaradi katerih prostor slikajo v drugačnih niansah kot sonce. To je opazil vsakdo, ki je domov prinesel kos obleke in se začudil, ker je bil videti drugačen kot v trgovini pod fluorescentno lučjo. Moderne sijalke za dom že sevajo odtenke, bližje naravni svetlobi, zato je uporabnikova krivda, če si kupi ledeno hladno svetilo. Na škatlah je navedena izsevana temperatura luči in da se dobiti CFLe z nežnejšimi žarki pod 4000 kelvini.


Tudi oddano toploto, ki jo pri svetilih načeloma skušamo karseda omejiti, se da ponekod koristno uporabiti. Slehernik s terarijem ali akvarijem se je že ukvarjal s pedantno postavitvijo svetil za svoj živelj, prav tako tisti, ki pridelujejo, eee, zelišča.

Svetloba iz polprevodnika

Svetleče diode (LED – Light Emitting Diode) so prav tako z nami že mnogo desetletij, saj je prvo spočel General Electric pred petdesetimi leti. Dioda je polprevodniški elektronski element, ki prepušča električni tok le v eni smeri, svetleče pa imajo še to lastnost, da material ob tem oddaja svetlobo. Sevajo zaradi samosvojega fizikalnega pojava elektroluminiscence, ki se razlikuje od žarnic in sijalk. Zato imajo kup posebnosti. Oddajajo močno enobarvno svetlobo, ki je odvisna od uporabljenega polprevodnika, svetijo pa v snopu in ne vsenaokrog kot klasične žarnice. Prostor so najprej našle v signalni razsvetljavi – na električnih napravah, v semaforjih in oglasih.
Da bi se uveljavile na splošno, so morali konstruktorji ukrotiti slabo učinkovitost pri večjih tokovih. Tipične lučke na domačih električnih napravah sicer delujejo pri manj kot 50 milivatih, a z rastjo dimenzij in električnega toka se učinkovitost zmanjšuje, saj so diode občutljive na rast temperature. No, inženirji ne spijo in najnovejše diode LED za osvetlitev bivanjskih prostorov so pred nekaj leti presegle učinkovitost sijalk, strokovnjaki pa pravijo, da imajo še veliko rezerve. Ob tem se ponašajo z več kot dvakrat daljšo življenjsko dobo, ki dosega 25.000 ur. V maloprodaji dobiš inačice za nadomeščanje starih 25- in 40-vatnic – preberi na škatli, ker se rade razlikujejo po moči!


Značilno okroglo plastično ohišje ledic ni naključna stvar. Polprevodniki imajo visok lomni količnik svetlobe, zato jo lahko oddajo le pravokotno na svojo površino. Ohišje deluje kot medij med diodo in zrakom, s čimer se snop svetlobe razširi.



NAJSODOBNEJŠA DOMAČA ŽARNICA

Philips je z nastopom varčnih sijalk v osemdesetih stopil iz sence Osrama in General Electrica ter je danes največji proizvajalec žarnic. Nizozemska tvrdka, ki je lani praznovala 120-letnico in nosi ime po družini ustanoviteljev, nam je prinesla množico iznajdb, ki so postale del modernega časa. Sedaj pa predstavljajo prve svetilne diode za v domači lestenec. Philips myambiance 12-60W je 12-vatna zamenjava za klasično 60-vatno žarnico z žarilno nitko. S tem ima enak izkoristek kot kompaktne fluorescentne sijalke, a višjo življenjsko dobo: 25.000 ur proti 10.000 za luči CFL. Tudi ta ledica je napol fluorescentna, saj kopica diod v notranjosti ne sveti neposredno, marveč vzbuja fluorescentni premaz na bučki. S tem doseže vsak kot sobe. Ima nekaj večje ohišje od obstoječih sijalk in je masivna, in sicer zaradi hladilnika, ki je pri večjih diodah LED pomemben. Za polno svetlobno jakost po pretiku stikala potrebuje le kake pol sekunde. Takisto je hladna in lahko bučko prižgano držiš z roko, pa še ob ponavljajočem otroškem žokanju stikala se ne bo usajala kot CFLke. Sveti z 2700 kelvini, torej s toplo svetlobo podobne temperature kot stare žarnice. Kmalu dospe na trg 75 W inačica, kar je dobrodošlo, saj je obstoječa prešibka za dobro osvetlitev večjih prostorov. Kljub temu ena stane 50 evrov.

Menjava na silo?

Uradniki so izračunali, da bi takojšnja zamenjava vseh žarnic na žarilno nitko z varčnimi zmanjšala letni izpust ogljikovega dioksida za 230 milijonov ton. V svetu, ki išče rezerve pri zmanjševanju uhajanja toplogrednih plinov, je to znatna številka, podobna izpustu petdesetih milijonov avtomobilov. Do neke mere gre zato razumeti težnje Evropske unije. Petkrat nižja poraba sijalk v primerjavi z žarnicami ni za odmet, posebej če luči v stanovanju veliko gorijo. Nekatere pretekle hibe, kot je temperatura svetlobe, novi izdelki že učinkovito obidejo.
Vseeno pa je navijaštvo za sijalke bedno in mestoma diši po vplivu industrijskih lobijev, saj je dodana vrednost na modernejše izdelke višja kot pri stoletje starih žarnicah. Globalno gledano bi se električna poraba ob omenjeni menjavi znižala le za 2,5 odstotka, zato planet ne bo usmrčen, če si stare žarnice kupimo na zalogo. CFLke pač še vedno niso primerne za vsak kot. V kopalnici, kjer se luč nenehno prižiga in ugaša, sem v nekaj mesecih uničil tri različnih proizvajalcev. Če kupim halogenko, pa dobim dodatni radiator v višini glave. Super. Zato pri meni tam še vedno sije dobra stara žarnica, ki crkne na dve leti. Ko pride 15-vatna ledica, posnemovalka nekdanje 75-vatne žarnice, pa se bodo prostori začeli kopati v svetlobi sodobnejših luči. Če seveda zanjo ne bom plačal toliko kot za Diabla III.


Ledice so na avtih že širše prisotne kot zadnje in pozicijske oziroma dnevne luči, medtem ko jih za žaromete uporabljajo še zelo redki modeli. Problema sta cena in velika občutljivost na temperaturo, zaradi katere je treba vso luč pedantno izolirati.


V laboratorijih že zori najmodernejša inačica svetil – organske diode LED (OLED). Te sijejo na podoben način kot polprevodniške ledice, le da je njihova struktura iz organskih spojin. Zato so tanke in jih je moč vgraditi v upogljive materiale.


Naravo kazimo tudi s svetlobno onesnaženostjo. Vse preveč sija uličnih svetilk uhaja v nebo, kjer moti astronome in kvari naravni dnevno-nočni ritem ljudi ter živali. Odgovorni načrtovalci konstruirajo svetila z zasloni, ki snop usmerijo v tla.

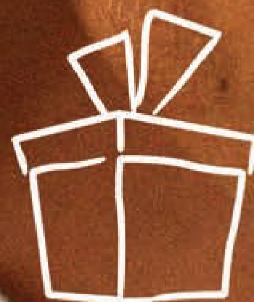
DARILA Z NAVDIHOM

Obdarujte z namenom.

UNICEF-ova Darila z navdihom

so namenjena vašim najbližjim in pomenijo lepšo prihodnost za otroke po svetu.

www.unicef.si/darilaznavdihom



unicef

Darila z navdihom

Ob izidu Lego Gospodarja se Sneti kot kako nemirno rdeče oko z navpično špranjo na sredini (mene spomni na razpočen kaki, kaj pa vas, hm hm?) ozre po vsebini in smislu dolgoletne franšize, iz katere letijo zakovičke.

POTOVALČEVE LEGIJADE

Če bom oklican za čudaka in dušebrižnika, pač bom. Ostajam trdnega prepričanja, da prava igra za desetletnika ni tista, v kateri letijo krogle, šprica kri in se kotrljajo umetni kolki babic, zbitih z avtom. Torej ne Call of Duty, ne Grand Theft Auto. Pri štirinajstih, petnajstih, ajt okej, PEGI gor ali dol. Ampak deset? Nak.

Za tako nežno, dojemljivo starost, ki je še niso začeli razjedati hormoni, bi dosti bolj priporočil kaj manj nasilnega in bolj sodelovalnega. Maria, Skylanderje – ali dolgometražno serijo angleških izdelovalcev Traveller's Tales, ki so v Legove kockice v sedmih letih predelali dolg niz znanih popkulturnih licenc. Ni dosti lažjih načinov za vzpostavitev elektronske vezi med staršem in otrokom tik pred fazo adolescence, ko se te bo otepal z vsemi štirimi.

Čepki od povsod

Gre za tipično nadvse simpatične tretjeosebne akcijsko-skakalno-miselne špile, ki osebe iz filmov, knjig in stripov pretvorijo v Legove stričke. Po videzu taiste, ki jih razpostavljaš okrog gradov iz kock, le da tečejo, poskakujejo in mlatijo. Nekaj prirojeno šegavega je na Luku Skywalkerju, Batmanu, Harryju Potterju in kapitanu Sparrowu kot plastičnih možicljih z nalepljenimi obrazki. Kaj šele na njihovih sovražnikih, ki pod udrihanjem razpadajo na sestavne delce.

Legasta je takisto okolica, pretežno sestavljena iz kock. Stene, skale, drevesa, rože, hiše, tovornjake, prometne znake, jambore in kitare z mlatenjem spremeniš v pršce čepkov, ki rabijo kot valuta za kupovanje novih likov. Včasih iz uničenega nastane kupček poskakujočih delčkov, ki jih s tiščanjem gumba sestaviš v objekt za napredovanje, na primer stopnice. Dostikrat je treba v premagovanje prepadov in visenje na brveh vložiti nekaj spretnosti. Toda smrt ne tu, ne v boju ni povod za sekirancijo, saj ni omejenih življenj in oživiš nadvse blizu mesta crkota. V najslabšem primeru si ob jerbas čepkov. Kar je v redu, saj otroci nimajo občutka za gibanje v 3D-prostoru.

Sistem igranja se je v vseh teh letih dodobra izkristaliziral. Ciniki in naveličanci bi rekli, da je recept zlajnan, kakor kaže novi Lego Lord of the Rings. Po kakih desetih preigranih legijadah mednje sodim tudi sam, saj vidim, da je napredka glede na količino nekje dveh iger na leto malo. Drži, včasih je več akcije, včasih, zlasti zadnje čase, poudarjajo uganke. Sčasoma smo pridobili sposobnost nošnje več predmetov in razdeljen zaslon za co-op igranje, sedli v vozila, se udeležili taktičnih bitk v Lego Star Wars 3 ter se iz vedno večjih ločenih nivojev in zajetnejših sučišč, kakršna je Bradavičarka v Lego Lončariču, preselili v brezšivne odprte svetove. Taka sta Gotham City v Lego Batman 2 ter Middle-earth v Lego Gospodarju in taka bo metropola v naslednje leto prihajajočem Lego City Undercoverju, ki se bo spogledoval z GTAjem.

Zložna evolucija se torej odvija. A vobče je vsaka nova legovščina kot znošena opanka. Ne glede na to, kam stopiš z njo, je občutek sličen.







Od Lego Star Wars se osnovno igranje ni kaj prida spremenilo, celo vmesnik ostaja enak. Zmeraj so ključni okoli ležeči in sipajoči se čepki, ki rabijo kot valuta za kupovanje. Tipične za niz so tudi vmesne humorne sekvence, a liki govorijo le v Batmanu 2 in Gospodarju, drugod pa zgolj pantomimijo.



Od leta 2005, ko je izšel Lego Star Wars: The Video Game na podlagi druge trilogije, kjer se Luke še pretaka po Anakinovih semenovodih, je izšlo kar 15 legijad. Indy, Batman, Harry, Pirati in Gospodar uporabljajo v članku opisan sistem, Lego Rock Band je izvedenka dotične kitarščine, Lego Ninjago pa je akcijska strategijica za DS. Tudi sicer so ti špili doma povsod, od računal do sobnih konzol in ročnih drkalic. Začuda pa niso požegnani telefoni in tablice. To se zna spremeniti.

Za dete izven in not

Kleč je v tem, kateri vatel uporabljamo za merjenje kakovosti. Če stavimo na izvirnost, se nam lahko ovinkasta serija Traveller's Tales, ki so nedavno prešli pod Warnerjevo lastništvo in so zaprmej obsojeni na klamfanje enega in istega, dokler se bo prodajalo, resno zameri. Vendar so otroci usmerjeni nasprotno, saj niso le pomanjšani odrasli. Dveletniku boš moral osemnajstkrat prebrati eno in isto pravljico, desetletnik pa bo sicer hotel manjše spremembe, a ne pretiranih in ne v prevelikih količinah. Ravno pravšnje, ravno prav.
Pristop deluje, ker se *lego games* nikdar ne pretvarjajo, da niso otroške in otročje. Uživajo v svojem prešernem humorju, kjer se debelušni lego striclji bockajo s plastičnimi orožji in ob jemanju konca delajo hecne friske, ter vedo, da so lahkotne zafrkancije, ne parodije, kaj šele satire. Zgodnejši deli niso terjali niti razumevanja angleščine, saj je bila komunikacija neverbalna. Ne vpeljejo zapletenejšega boja od hitrostnega mlatenja po enem gumbu in ne zahtevajo obilice skakalne spretnosti.
Zvečine ne marajo niti za kompleksne uganke, ki bi mladež zamorile. Včasih je treba kam potisniti zaboj ali kip, da lahko odskačeš dalje. Toda ponavadi je rešitev na dlani, če si z vandranjem in razsuvanjem kock našel ustrezne predmete oziroma imaš v druščini prave like. Samo Indy ima denimo v Lego Indiana Jonesu bič, da pride do skrivnosti, nedosegljivih vsem ostalim. Vse je v redu, dokler mu nekdo pomaga.



GTAju slični Lego City Undercover pride naslednje leto na wii U in 3DS. Dobra priložnost za prevetritev koncepta, čeprav dvomim v udejanjenje.

Več glav več ve

V prejšnjem odstavku se skrivata osrednji privlačnosti niza: sodelovanje in iskanje tajnega. Redko si na poti sam, tvoje tovariše pa lahko nadzoruje bodisi običajno spodobna umetna pamet, bodisi še en človek za istim zaslonom (spletnosti Travellerjem doslej ni uspelo vdelati). Šele tedaj ti špili pokažejo pravo vrednost. Ko z bratom, sinom, hčerko, materjo, prijateljem ugotavljata, kaj ločeno in skupaj storiti, da se bosta prebila naprej, delajo tako prsti kot možgani. Družita se v pravem pomenu besede, govorita, si prišepetavata in si pulita iz rok kontroler, ne da vsak ždi na svojem koncu in sta tiho. V takem prešernem vzdušju hitro prezreš občasne neprilike pri kameri in nadzoru.
Žur je lahko velik že v osnovnem zgodbovnem načinu, kaj šele, ko se lotiš jaganja skrivnosti. Teh je, kot bi jih naklel, in temeljijo na šnofanju vsakega vogala, razsutju sleherne sumljivosti in rabe alternativnih likov s svojstvenimi močmi in opremo, ki jih po želji pelješ v *free play* po koncu fabule. Ko bo padla stoodstotna opravljenost, bo na voljo že naslednja legovščina. Taka, s katero bo svet zopet za nianso svetlejši.



Je človekov spol stvar biologije ali ustavne presoje? Se bo Quattro z referendumom spremenil v žensko? Mu to pravna država sploh dovoli?

Ne tako dolgo tega smo imeli referendum o družinskem zakoniku. Še prej smo glasovali o oploditvah samskih žensk. Nam lahko politika določi spol, ko biologija ni čisto jasna? In zakaj bi biologija ne bila?

Hermafroditi: mit in resnica

Bitij, ki si lastijo tako moške kot ženske spolne organe, ni malo. V rastlinskem svetu so prej pravilo kot izjema, pa tudi med živalmi niso redka. Najbolj znani primerki so polži, med vretenčarji pa najdemo dvospolne ribe. Ko gremo po razvojnem drevesu naprej, postane spolni dimorfizem, torej ločenost na fantke in punčke, zelo izrazit. Kljub temu pa gre včasih pri razvoju zarodka kaj narobe. Tedaj dobimo pravega hermafrodita – tudi pri ljudeh.

Beseda izhaja iz grške mitologije. Tam je bil Hermafrodit sin Hermesa in Afrodite, ki ga je na piko vzela vodna nimfa Salmakida. Za razliko od ostalih nimf, ki so bile zaprisežene celibatu, si je poželela mladega telesa in ga naskočila, ko se je šel kopat. Sredi posilstva je prosila bogove, naj ju nikoli ne ločijo, ti pa so prošnjo vzeli dobesedno in obe telesi združili. Tako je Hermafrodit postal prva punčka z lulčkom.

To ne pomeni, da so znani tajski ladyboyi v resnici dvospolniki. So transseksualci, saj so z genskega vidika moškega spola. Obline pridobijo z goltanjem ženskih spolnih hormonov in plastičnimi operacijami. Pravi dvospolniki oziroma interseksualci, kot jim zdaj reče medicina, imajo lahko tako moški kot ženski dedni zapis ali celo več kot 46 kromosomov, denimo za kombinacijo XXY. Ravno slednji, pri katerih bi najbolj pričakoval obojespolnost, so ponavadi bolj izraženo moškega spola in zvečine plodni, čeprav jim brstijo prsi, penis pa imajo običajno zanikrno majhen.

Kleč dvospolnosti je drugod. Ko se zarodek prične razvijati v maternici, nekako prva dva meseca nima izraženega spola. Ima pa dvoje zasnov, ki jim pravimo Wolfovi in Müllerjevi kanali. Iz prvih se razvijejo semenovodi, iz drugih jajcevodi in maternica. Moški zarodki nekje v osmem tednu pričnejo izločati tako imenovani anti-Müllerjev hormon, ki poskrbi, da se namesto ženskih spolovil razvijejo pimpl in testisi. Včasih pa gre kaj narobe. Napačno delovanje omenjenega hormona bo povzročilo, da se pri ženski razvijejo testisi in pri moškem jajčniki. Oziroma mešanica obojega, ki se ji reče ovotestis. Situacija se dodatno zakomplicira, če zarodek razvije imunost na testosteron. V tem primeru se bo kljub delujočim modom razvil v stoodstotno žensko.

Primeri spolne nejasnosti so kar pogosti, kajti dojenčkov brez izrazitih gonad je odstotek. To je trikrat več kot enojajčnih dvojčkov. Pri enem od desetih se zdravniki odločijo za operacijo, s katero 'poudarijo' spolovila, ki naj bi ustrezala kromosomskemu paru. Vendar je to dvorezen meč. Naše pritikline in kemikalije, ki jih izločajo, namreč dosti bolj vplivajo na možgane in s tem na človekov karakter, kot smo si pripravljeni priznati. Interseksualci, ki so jim ob rojstvu 'določili' spol, ob vstopu v puberteto nemalokrat ugotovijo, da je nekaj narobe. Če družina do njih ni odkrita, se lahko zadeve hudo zaostrijo. Znani so primeri, ko zdravniki staršem niso povedali, da je otrok dvospolnik, in so operacijo opravili samovoljno. Prihajalo je do astronomskih tožb.

Skozi zgodovino smo bili do interseksualcev nenavadno tolerantni. Sicer so veljali za spačke, a so spadali v tisto 'boljšo' sorto, ki je celo navdihnila kakega umetnika. Verjetno gre to pripisati videzu, ki je bil vedno androgin – nekje vmes, niti moški niti ženska, a hkrati oboje. Zategadelj ni čudno, da se ves čas pojavljajo govorice, kako je katera znanih osebnosti v resnici obojespolna. Nekdaj so to trdili za Jamie Lee Curtis, Annie Lennox in Davida Bowieja, pred nekaj leti je na istem nakovalu znašla Lady Gaga. Za slednje tri niti ni čudno, saj so imidž zgradili na androginosti, četudi imajo pod pasom običajno opremo.



✤ **Veste, da sta hermafrodita tudi Jabba the Hutt in Cartmanova mama? Če pogledaš Cartmana, pričneš sumiti, da sta se sparila ...**

Kaj je ustava?

Dnevna poročila vsakodnevno omenjajo nek famozni dokument, ki se mu reče ustava. Vedno je treba presojati, ali je nekaj v skladu z njo in če jo kdo krši, ter kažejo nam podobe mož v haljah, ki modrujejo nad papirji in dovolijo ali prepovejo referendum. Ob tem pa marsikdo ne ve, kaj ustava sploh je.

Gre za temeljni dokument, v katerem so zapisana najbolj osnovna pravila, po katerih naj bi funkcionirala država. Pravniki pravijo, da je splošna in abstraktna, za razliko od zakona, ki je natančen in konkreten. Po domače: na podlagi ustave, ki na široko zapiše temeljne pravice in dolžnosti države ter ljudi v njej, jih zakoni točno določijo. Ustava državo definira in ji postavi pravne temelje. Pri tem ni odvisna od družbene ureditve. Že na Hamurabijev zakonik lahko gledamo kot na neke vrste ustavo, čeravno pojmu, kot ga razumemo danes, bolj ustrezajo grške in rimske izvedenke. Prelomna je bila Velika listina svoboščin (Magna carta libertatum), ki jo je moral leta 1215 podpisati angleški kralj Ivan brez zemlje (John iz Robina Hooda) in je državo postopno spremenila iz absolutne v ustavno monarhijo. Moč odločanja se je od kralja premaknila k podložnikom, konkretno v parlament.

S tem so zgolj sledili ideji grških filozofov, ki so menili, da so določene stvari preveč pomembne, da bi bile prepuščene muham trenutnega vladarja. V ustavi zapisane temeljne pravice in svoboščine so tako zavezujoče za vsakogar, ki je na oblasti. Vsak zakon, ki ga sprejmejo, vsak odlok, praktično vsak papirček mora biti napisan tako, da ne krši niti enega člena ustave.

Seveda pa pisci zakonov zaradi lastnih političnih motivov dostikrat zaidejo na sivo področje. Takrat v Sloveniji vmes poseže Ustavno sodišče, v katerem sedi deveterica vrhunskih pravnikov. Njihova naloga je presojati, ali nek zakon krši osnovno definicijo države ali ne. Ustavni sodnik je najvišja funkcija našega pravosodnega sistema, predlaga jih predsednik države in potrdi parlament. Mandat traja devet let in je enkratne narave, torej jih po preteku ne morejo znova izvoliti.

Ker je ustava tako pomemben dokument, jo je težko spreminjati. Za vsako dopolnitev je obvezna dvotretjinska večina poslancev ali ustavni referendum. Ta se od običajnih razlikuje tako, da je veljaven le, če se ga udeleži več kot polovica vseh volilcev. Zato večina politično osveščenih državljanov ponavadi odmahne z roko, kadar kaka politična stranka govori o ustavnih spremembah. Tovrstne varovalke so potrebne, kajti spreminjanje osnovnih pravil igre, je nevarno, kot je pokazal tretji rajh. Do sprememb sicer prihaja, a so redke, saj morajo biti splošno sprejemljive.

Vsak slovenski državljan bi si moral vsaj enkrat prebrati ustavo, da bi videl, kaj naša dežela sploh je in kako bi morala delovati. To ni večja težava, saj slovenska ustava s 174 členi spada med krajše in ni napisana v pravniški latovščini, ampak v srednješolcu umljivem jeziku. Za pokušino si poglejmo, kaj pravijo prvi trije členi: *"Slovenija je demokratična republika. Slovenija je pravna in socialna država. Slovenija je država vseh svojih državljank in državljanov (...), v kateri ima oblast ljudstvo."* Tako preproste, a tako močne besede, Če bi se jih vsi dosledno držali, uličnih protestov ne bi bilo. Tako pa moramo na cestah opozarjati, kdo ima v resnici oblast.

Več kot tisoč besed

Obstaja vidik ustvarjanja Jokerjevih opisov, ki se morda ne zdi važen, a je: slikovnost. S tem ne mislim na to, kako so podobice razporejene na stran, čeprav ima kajpak tudi to krepak vpliv, marveč na njihov nastanek. Ta je za levji delež bralcev samoumeven, toda ravno v slike gre nemalo truda. Urednik terja, da so karseda polne in raznolike ter da je eksplozija tudi na prizoru iz potezne šesterokotniške strategije. Rodi, stvori! Podobno velja za slike iz aplikacij in s telefonov, na katerih finomehanično razporejamo elemente, da so ja karseda zanimive in predstavitvene.

Velikovečinoma zanje poskrbimo sami, le izjemoma uporabimo kako založnikovo. Zatekanje k slednjim je stalna praksa lepega števila tako papirnih kot elektronskih medijev, vendar to ni dobro. V osnovi zato, ker so izdajateljeve slike večkrat, no, izdajalske. Zrežirane. Junak je rad postavljen v epske obračune z veliko sovražniki, kjer streli, strelice, okruški in črevca frčijo na vse strani, 'fotoaparat' je za večji efekt nagnjen, podoba je obdelana s Photoshopom za dodatne učinke, bolj žarke barve in manj sprane teksture, kot bi šlo za kako manekenko za spodnje perilo ... Tako je bilo njega dni in tako je danes, čeprav smo v HD-dobi. Razlika v primerjavi z realnostjo zna biti konkretna, kakor kaže tomesečni Call of Duty: Black Ops Declassified za vito. Ta ročni strojček omogoča grebanje shotov, kot zajemanju zaslonov pravimo po domače, s hkratnim pritiskom na gumba start in PS. Toda dotična zanikrna igra to možnost kratkomalo izklopi. Isti prijem so Nihilistic uporabili pri svoji prejšnji igri, ravno tako vitini Resistance: Burning Skies, ki je bila le malo boljša od tega novega dingovega iztrebka. So že vedeli, zakaj – medij je tako, čeprav noče, prisiljen uporabiti založnikove slike, ki so praviloma bolj navdušujoče.

S pridobivanjem slikovnega materiala s konzol je itak križ. Zlasti z DSa in 3DSa, kjer nimaš druge, kot da upaš na novinarski material. Pa tudi s sobnih naprav, kot so playstation 3, xbox 360, wii in wii U. Na lastno pest sem mogel slike za opis pred časom dobiti le iz Hala 3 za X360, in sicer tako, da sem ustavljal posnetke akcije v nivojih, naredil shot, ki je romal na njihovo spletno stran, od koder sem ga naposled potegnil v računalnik. Zamudno, toda rivju bi bil z Bungiejevimi pregovorno ohrnimi, grdimi in lažnimi fotkami kilav.

Dandanes mi je precej lepše, saj sliko po HDMI-kablu pripeljem v računalnik, kjer imam grebersko kartico averTV captureHD, in mi aplikacija shrani 99 slik zapored v prav toliko sekundah. Milina. Na disku imam potem sicer iz enega špila povprečno po nekaj tisoč bmpjev, ki zasedejo par giga. Toda vredno je, saj je v reviji prikazana podoba resnicoljubna. Druga, primerljiva možnost je zunanja shranjevalna škatlica, katere testis objavljamo ta mesec. A če sem pomislil na video? Sem, naprave bi bile za to definitivno uporabne, toda videorivjujev ne delamo.

Najlepše je na tablah in peceju. Apple in Google sta v svoja mobilniška sistema vdelala možnost, da kadarkoli z eno potezo shraniš zaslon. Na računalniku pa delo zgledno opravi program Fraps, ki zataji zgolj izjemoma. Običajno mi nenehno teče v ozadju in kakor v Wordu rad stiskam ctrl + S za shranjevanje besedila (ne reži se, še v časih WordStara mi je šel zaradi štromfelerja po gobe 20.000-znakovni vedež in ta gib sem si odtlej priučil v samoumevnost kot vožnjo kolesa!), tako med igranjem avtomatično drkam tildo za spravljanje shotov na disk. Raje preveč kot premalo, zapisovanje itak ne moti akcije.

No, pri slikah ne gre le za tehnično plat. Ta se tiče njihovega pridobivanja, enako važen pa je izbor. Naš enostranski opis ima običajno od tri do pet slik, dvostranski kakih osem. V primerjavi z nekaj jurji fajlov, ki nastanejo pri igranju enega samega večjega naslova, je to bore malo. Zato je treba biti pri izbiri varčen in prefrigan. Z nekaj podobicami je treba predstaviti čimveč ključnih elementov špila, seznam mora biti privlačen za oko, okolja, liki, oprema in sovražniki raznoliki, ikone vidne, temačnost ne sme biti pretirana, obenem pa ne velja zaiti v kvarnike. (Še zdaj obžalujem opis Dooma 3 z zadnjim šefom ...) Vse to je včasih večje breme kot pisanje, zlasti pri pustih, črnikavih špilih, ob katerih samo upaš, da se bo v natiskanem izvodu sploh kaj videlo.

In potem, ko je vse izbrano in postavljeno, pride še en element: podpisi. Glede teh sva se z Davidom točno pred petnajstimi leti, torej decembra 1997 odločila, da morajo biti, in z njimi je obilo nevidnega dela. Če je opis na eni strani dolg recimo 4500 znakov, je podpisov še za jurja. A odločitve nisva nikdar obžalovala. V njih je moč nanizati veliko dejstev in mnenj, ki bi glavni tekst napihnila, ali ga učinkovito dopolnijo. Včasih udejanjimo kak eksperiment, pri katerem je podpisov več kot osrednjega besedila, in taki se radi posrečijo. Nekateri itak berejo le podpise :). Srečnega, zdravega in blagoslovljenega!

Sneti

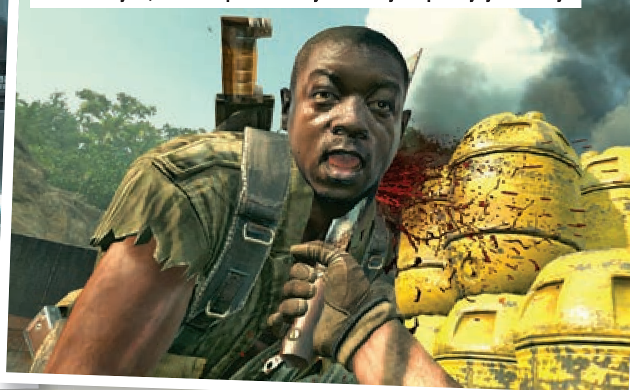
Call of Duty: Black Ops 2



Black Ops 2 je Call of Duty, kot ga poznamo: bobneča zmes eksplozij in streljanja, tokrat ducat let v prihodnosti. Naposled mu uspe deloma presekati pregovorno linearnost.



S stebrov in sten radi letijo odkruški, a so zvečine skriptani. Simuliranega rušenja kot v Battlefieldu Black Ops 2 ne pozna.



Tale možakar ima pa slab dan. Igra res ne štedi z brutalnostjo v animacijah, začuda pa nas v njih skoraj ne posiljuje s QTEji!

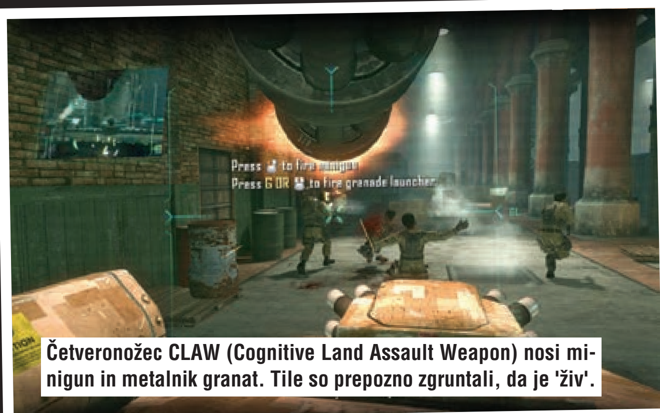


Razvejitev dogajanja ne postreže s samosvojimi prizorišči, zna pa precej premešati naše spremljevalce. Med drugim lahko izgubimo glavnega kamerada Harperja.

Ko sem v televizijskem oglasu za Black Ops 2 uzrl Roberta Downeyja mlajšega, sem bil za hip presenečen. A hitro sem se spomnil, da gre vendar za Call of Duty, največjo zaslužkarico med igrami, ki si to lahko privošči. In to vsak november, ko nam Activision dostavi nov izvod, da smo jih ponotranjili kot prihod prazničnih razprodaj. Potem vselej izbruhne spopad ljubiteljev na eni strani in na drugi cinikov, ki očitajo, da se ta prvoosebni strelski niz komaj kaj spreminja.
V globalni kolobociji marketinškega blišča in forumskih vojn je prelahko pozabiti, da CoDi ne prihajajo iz Mordorja, marveč od stotnij razvijalcev, ki jim ni vseeno in si razbijajo glavo s tem, koliko ozko skriptanega divjanja bodo kupci še prenesli, preden jim bo od prenažrtja udarilo nazaj gor po požiralniku in bo tržni oddelek začel grafe risati navzdol. Studio Treyarch z Black Ops 2 pokaže, kam se niz lahko (in mora) razviti. Mestoma se spotika, a vseeno je tole najbolj samosvoj Call of Duty doslej. Pa ne zato, ker ima robote.

Tečni stari prdci

Na površju je sestavljen enak kot predhodniki. Izbiraš med enoigralsko kampanjo s filmsko orientirano pripovedjo, večigralskimi boji z živimi ljudmi ter sodelovalnim bežanjem pred zombiji. Tokratna štorija se začne z obiskom Davida Masona, sina protagonista Alexa Masona iz Black Ops, pri ostarelem naredniku Franku Woodsu. Ja, tistem Woodsu, za katerega se je zdelo, da je v enici snedel ročno granato. Toda marinci so trdokožni možje! Zdaj se piše leto 2025 in David je kot njegov oča soldat, pripadnik elitnih Tjulnjev (SEAL). Ti radi lovijo bin Ladne širom sveta in Mason od Woodsa potrebuje informacije o Raulu Menendezu, vodji organizacije Cordis Die, za katero sumijo, da pripravlja nekaj nadvse terorističnega. Woods in Menendez sta stara znanca, saj je prvi drugemu poleg ostalega ubil sestro. Ki je bila že prej slepa, reva. Izkaže se, da je možakar narednika pred kratkim obiskal in mu pustil skrivnostni obesek ... Čista telenovela. Manjka samo še, da bi bilo Menendezu ime Alejandro.
Stric Woods nato soldate posede in jim odžebra nekaj krvavih zgodbic iz Afganistana, Paname in Angole v osemdesetih letih. Te predstavljajo prvi igralni lok dvojke, saj jih doživimo skozi njegove in Alexove oči. Drugi lok se prepleteno z njim odvija v 2025, z Masonom mlajšim v glavni vlogi, ki skuša ustaviti Menendezov monumentalni kibernapad. Tu so roboti, da.

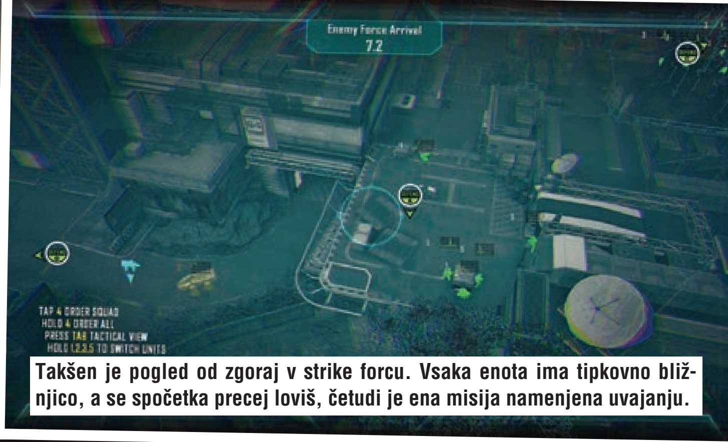


Četveronožec CLAW (Cognitive Land Assault Weapon) nosi minigun in metalnik granat. Tile so prepozno zgruntali, da je 'živ'.


Black Ops 2 bi ne bil Call of Duty, če te ne bi vrgel v množični juriš že na samem začetku. Afriška scena je približno tako groteskna kot stalingrajske.



Vsa ameriška letala so napravljena tako, da jih lahko vozi kdorkoli z nekaj tipkami po navodilih, ki jih govori ženski glas v kokpitu. A da ne verjameš?



Takšen je pogled od zgoraj v strike forcu. Vsaka enota ima tipkovno bližnjico, a se spočetka precej loviš, četudi je ena misija namenjena uvajanju.

Kostkoti v omarah

Nemara se zdi smešno, da opis Call of Dutyja začenjam z zgodbo, saj je franšiza sopomenka za adrenalinsko nažiganje, katerega največji razlagalni domet je "on je skrajnež, pihni ga." A Treyarch je v Black Ops postregel z napeto in zavito fabulo, ki se je ne bi branila kaka avantura. Nadaljevanje ne skriva, da hoče preseči izvirnik, in to mu v mnogočem uspe.

Napetosti to pot ne izvirajo iz bizarnega psihološkega eksperimenta kot v enici, marveč iz umazane preteklosti glavnih akterjev – tudi 'dobrih fantov', ki jih igramo. Karma začne izstavljati račune, saj so bili vsi plačanci Cie s kupom grehov na grbi. Zlasti močan je poudarek na negativcu, Raulu Menendezu. Ta pod obrazom običajnega južnoameriškega narkošefa skriva globoko ranjeno persono, ki se izrazi v fanatičnem poslanstvu spraviti zahodne države na kolena. Ne zavoljo svetovne prevlade, temveč maščevanja in očiščenja. Menendez je inteligenten, karizmatičen mesija, ki mu lastno življenje sploh ni bistveno in je zaradi tega toliko bolj nevaren.

Njegov razvoj spremljamo skozi Woodsovo pripoved in v posrečenih sekvencah celo skozi njegove oči, kjer se ti zaradi travmatične življenjske zgodbe skorajda zasmili. No, nečesa se tedaj še ne zavedaš – da ne boš vseskozi le opazovalec. V Black Ops 2 imajo tvoja dejanja prvič naprednejše posledice, saj ima igra najmanj pet različnih koncev.

Odgovornost, odgovornost

Za nekatere sem moral povikipedijati, saj ti špil le namiguje, da imaš na štorijo sploh resen vpliv. Vendar gre za odličen in zanimiv pristop. Mestoma so dileme očitne: ustreliti nekega falota, mu prizanesti in podobno. Toda kup pomembnih vejitev je skorajda neopaznih. V eni od misij preganjaš napadalca po idiličnem hotelu in ko ti pobegne, si rečeš "eh, blesava skripta." Pa ni tako, ker ga je moč ujeti! Gre za zanimiv prelom s prakso franšize, ob katerem se zaveš, kako močno te je doslej držala na svojem premočrtnem akcijskem toboganu.

Za nameček mnogo odločitev pelje rdečo nit v nepredvidljivo smer. Igra uporablja samodejno beleženje položaja na shranjevalnih točkah in šele ko daš kampanjo vsaj enkrat skozi, imaš priložnost preigravati posamezne misije v lovljenju drugih možnosti. Ta dokončnost napravi izide toliko bolj brutalne, saj morajo akterji z njimi živeti do konca. Namig: če vlečeš najbolj očitne poteze, večina protagonistov umre.

Black Ops 2 ima odličen nastavek, da bi postal ena markantnejših pripovedi v akcijskih igrah. Morda celo širše. A do izjemnosti mu zaradi mestoma luknjave izvedbe vendarle zmanjka. Kdorkoli je režiral sekvence uvodnih delov, je moral biti na speedu, ker rezi kamere in dialogi tekmujejo s streljanjem, kdo bo bolj divji. Za razumevanje povedanega je zelo fajn, če na izust poznaš dogajancijo iz enice. To bi morali napraviti bolje. Tudi besednjak nekaterih oseb je milo rečeno patetičen in daje vtis, da so imeli dialogi več različnih, med sabo nezdružljivih piscev.

Ghost Recon pravi živjo

Opisani prijemi so le ena plat vejitev v pripovedi. Drugo predstavlja tvoj uspeh v tako imenovanih misijah strike force, ki jih Američani leta 2025 izvajajo ob robu glavne kampanje. Prvoosebno streljanje spojijo s preprosto moštveno strategijo in so naslednja najočitnejša novost dvojke. Na razpolago imaš do štiri oddelke specialcev in brezpilotnih letalc ter hodečih robotov. Lahko jih s kurzorjem pošiljaš po karti iz ptičje perspektive ali pa osebno prevzameš nadzor nad enoto in se rešetaš prvoosebno.

Blops 2 vsebuje pet takih odprav, v katerih rešuješ talce, miniraš trajekt, braniš konvoj in podobno. V vseh se nepridipravi vsipljejo od povsod, zato moraš uporabiti kamerade, da ti krijejo hrbet. Žal za kaj drugega niso uporabni, ker umetna pamet v tem modusu hudo

HIGH-TECH PINJAU

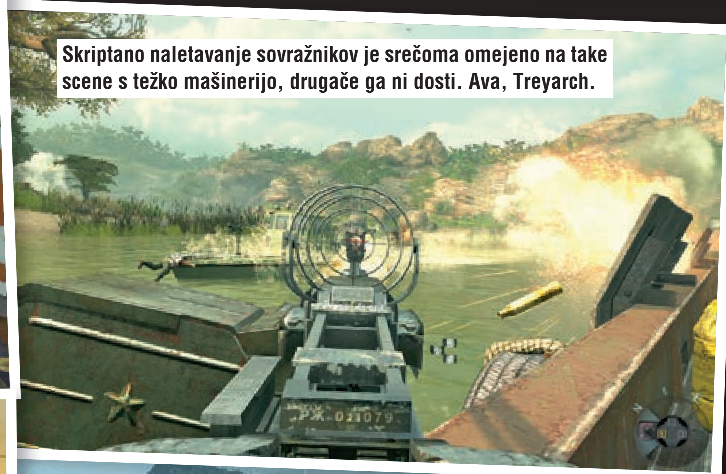
Prikolice in napovedi za igro so bile polne brezpilotnih letal in četveronožnih robotov, ki naj bi jih igralec upravljal z ročnim monitorčkom. A taki trenutki so redki in povsem skriptani, nekako kot raba težjih orožij v prejšnjih delih. Isto velja za kamuflažno obleko, ki jo ponucaš na natančno enem mestu. Če hočeš biti neviden, pojdi raje igrat Future Soldierja. Laserskih pušk drugače še ni. Najbolj napredni streljali sta snajperica z rentgenskim vizirjem, ki prebija stene, in lučalo eksplozivnih puščic. Obenem manjka bombomet XM25, ki si ga srečal v Modern Warfare 3.

Večji vtis pusti uporabna oprema. Mason pleza po stenah z nanorokavicami nalik onim iz filma Mission Impossible: Ghost Protocol. Soldatje se prevažajo v reaktivnih različicah konvertiplanov, kot je V-22 osprey, in namesto padal uporabljajo kar raketne ruzake. V eni od misij strike force je moč opaziti laserski kanon FEL (Free Electron Laser) za sestreljevanje raket, dočim v večigralstvu kot scorestreak najdeš guardiana, civilno inačico mikrovalovnega neubojnega orožja ADS. O njem smo pisali vedežu o orožjih prihodnosti v številki 228.





Minirobotke moreš postreliti z avtomati, taki četveronožci pa znajo biti problem, če nimaš pravšnjega odpirača konzerv. Ali vsaj elektromagnetne granate.


Skriptano naletavanje sovražnikov je srečoma omejeno na take scene s težko mašinerijo, drugače ga ni dosti. Ava, Treyarch.


Zakaj zahodnjakom v Afganistanu ne gre preveč dobro? Ker se nad talibe ne spravijo s konjenico! Pa jim je že Rambo pokazal.


Grafična podoba se ob Battlefielde in Crysise ne more postavljati, toda ob scenah, kot je tale spust, jo prav rad pogledaš dvakrat.

šepa. Kar pozabi, da boš zmagal s strateškim razpošiljanjem sil, kajti tvoji vrli specialci so eksperti v tem, da jih ves vod podleže enemu teroristu. Z nožem. Zato je daleč najučinkovitejša taktika ta, da vlečeš vse ljudi s seboj, streljaš kot besen in upaš na najboljše. Strike force je poživitev igranja, saj imaš namesto ozko zakoličenega ozemlja odprt teren. Je pa dvorezen meč, saj prekinja utečeni ritem kampanjske pripovedi. Preigravanje teh odprav za končanje zgodbe ni obvezno, a če jih pustiš vnemar, bo igra to beležila kot poraz. Ti pa znajo imeti neljub vpliv na izid kampanje.

Shoot to kill

Po drugi plati se streljanje udinja klasičnim navodilom serije in s tem konkurentov, kot je Medal of Honor: Warfighter. Visokooktanska šesturna akcija te v skrbni režiji pelje od ene skriptane galerije ne ravno pametnih pridaničev do druge. Prizorišča so še vedno razmeroma ozka in linearna, zato mora biti tvoja glavna odlika čimhitrejše in natančnejše namerjanje, da pihneš sovraga, preden on tebe. Obenem pri gibanju paziš, da je vselej blizu zavetje, kamor se lahko umakneš na (samo)obnavljanje zdravja. Vsakih deset minut dogajanje za oddih preseka kaka tiholazna scena ali posebno absurdna sekvenca, vredna Jerryja Bruckheimerja. Petindevetdeset odstotkov takih ima helikopterje. Dolgčas ti ni.
Treyarch so skušali pojedino zabeliti s poljubno izbiro orožja pred posamezno nalogo. Krepalice odklepaš vseskozi s posebej spretnim igranjem, ki ti lahko sčasoma pribori naravnost morilske rotirajoče topove in podobno. Ko ti uspe v srditem bližinskem boju položiti celo rajdo specialcev, ker si bliskovito zadeval headshote in se spretno skrival med stebri, ti je čisto vseeno, da je igra linearna, ker tako uživaš.
Ampak ej, kaj pa je z vso futuristično kramo? Tisto, ki je bila zvezda vseh reklam?! Precej je je, vendar igranja bistveno ne razgiba. Primer: večkrat se spoprimeš z aktivno zakamufliranimi (nevidnimi) nasprotniki, a na puški imaš v ta namen opazovalnik, ki falote razkrije. Jaki izziv, res. Ali pa roboti, ki so le nova platforma za težja orožja, kot so bili v prejšnjih delih navadni oklepniki. Visokotehnološka orožja imajo predvsem vzdušno vlogo, kar opravijo zadovoljivo, saj dobro razgibajo dogajanje. Trenutki, ko prodiraš skozi stavbo ob boku težkega hodečega robota ali padaš z neba z raketnim nahrbtnikom, so tisti, ko te dogajanje še posebej močno zagrabi.
Igra nasploh briljira z odpuljenostjo, kot je prizor, ko v Afganistanu s konjskega hrbta serijsko sestreljuješ helikopterje z bazuko. Rambo kdo? Treyarch je Black Ops pač že spočetka zastavil kot zmes na eni strani resnobno sive pripovedi in na drugi lahkotne akcije, ki se ne jemlje čisto resno. Kdo bi si mislil, da lahko ta dvojec tako dobro sodeluje.



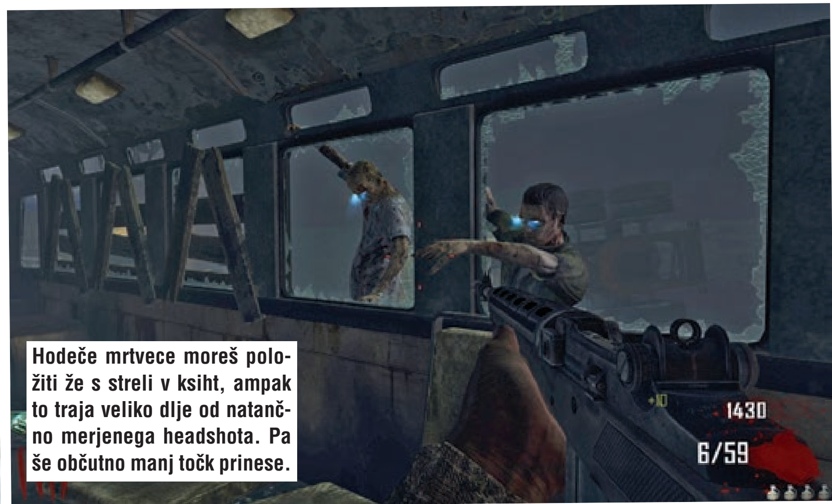
Začetnikom toplo priporočam večigralsko uvajanje, saj so strežniki polni mutantov, ki te nekako uspejo zaštihati prej, preden se zaveš, da je kdo poleg tebe.

Klic linije

Novosti v večigralstvu se v glavnem tičejo orodij in načinov za povezovanje ljudi. Prostega brskanja po strežnikih ni, takisto ne postavljanja namenskih. Toda multiplayer teče na zanesljivem Treyarchovem hardveru, veže pa ga zmogljiv samodejni iskalnik do petnajstih sotrpinov (matchmaker). Ta je orenk pridobil na možnostih iskanja partij glede na nadudlanost in pozna tri glavne režime.
Prvi je uvajalni combat training, kjer se merijo začetniki. Šele ko zbereš dovolj izkušenj za enajsto stopnjo, je čas za neizprosno callofdutyjevsko pobijancijo, kjer je srečanj z nasprotnikom konec v 0,74 sekunde, kolikor ponavadi traja, da ti veteran naluknja čelo. Izbiraš med hudirjevo veliko modusi, od moštvenega deathmatcha do zastavic in dalje. Je pa giba-



Kaj je boljše kot helikopterji? Reaktivni helikopterji! Ki so hkrati letala!! Fajn bi bilo, če bi imeli studiji več kot dve leti časa za razvoj in bi bila ta scena daljša od minute.



Hodeče mrtvece moreš položiti že s streli v ksiht, ampak to traja veliko dlje od natančno merjenega headshota. Pa še občutno manj točk prinese.



Sodobna prizorišča v kampanji obsegajo v glavnem vojaške baze, velemesta in pa tole letalonosilko z imenom USS Barack Obama. Ne hecam se.

nje omejeno na soldatove podplate, saj vozil Call of Duty še vedno ne pozna in so prizorišča omejena na klasične zaprte večigralske karte. Štirinajst jih je in so zelo luštne – manj utesnjene kot v Modern Warfaru 3 in hkrati bolj tekoče kot v prvem Blopsu.
Z omenjenimi stopnjami odklepaš orožja in opremo. Po novem je lahko krepalic, pritiklin zanje in perkov, ki prilagodijo lastnosti vojaka, največ deset! Razen tega lahko ob zaporednih uspehih brez umiranja (scorestreak) vsakdo prikliče posebno močne priboljške. Tu nastopi bera orožij prihodnosti, kot so elektromagnetni motilniki, brezpilotna letala in robotki. Žal pa po učinku niso kaj prida drugačni od tistega, kar že poznamo od prej.
Najbolj intriganten je tretji režim iskanja soigralcev, league play. Ta deluje podobno kot sistem v Starcraftu 2, z več po spretnosti rangiranimi ligami, kjer se v bitki najdejo približno enako vešči igralci, zraven pa lahko povabiš prijatelje. Levelov tu ni in že spočetka je vsa oprema odklenjena! Pohvalna poteza avtorjev za tiste, ki jim je pomembna spretnost v boju. Hočeš še en bonbon? Black Ops 2 vsebuje programje za streaming in CoDCast, orodje za komentiranje večigralskih bojev. Zelo očitno je, da Treyarch meri na pro lige.

Odpadla koža

Zaključni del ponudbe, zombiji, so postali Treyarchov zaščitni znak, saj kolegi iz Infinity Warda, ki počno naslove serije na liha leta, tjakaj vstavljajo modus spec ops. Polaganja zombijev se lahko lotiš sam, a prilagojeno je igri v četvero. To spomni na Valvov Left 4 Dead, le da so CoDovi nagniteži bolj domišljijska nažigancija, kjer lahko poprimeš za hecne žarkovne puške. Predvsem pa cilj na posamezni karti ni priti z ene strani na drugo kot v L4D, marveč preživeti, dokler te valovi gnusob naposled ne preplavijo. Z zbiranjem headshotov igralci kupujejo orožja in priboljške, medtem ko je najboljša oprema skrita za kupom stranskih nalog. Ravno slednje dajo zombijem poglaviten čar.
Black Ops 2 ima kadaverski žurki namenjene štiri karte, pri čemer je ena poseben združek ostalih, imenovan Tranzit, kjer se med prizorišči prevažaš z avtobusom. Bolj hecnostno naravnani pa bodo raje preizkusili nov modus grief, kjer si dve moštvi igralcev nagajata. Nasprotnikov ne moreš poškodovati, lahko pa jih onesposobiš – kajpak v zanje najbolj kočljivem trenutku. Fajn, čeprav bi si vseeno želel več prizorišč, saj obstoječa s tematiko ameriškega podeželja ne dosegajo industrijskih iz predhodnika. In, kar je rak rana ideje že od začetka, manjka zanimivih zombijev – omembe vreden novinec je samo električni.



Sovražniki eno reč zares obvladajo – umiranje pod točo krogel. Raznolikost pa jim ne gre toliko od rok. Vsebujejo pripadnike Cordis Die plus Ruse in Kitajce, ki so s svojimi robotki še najbolj zanimivi.

Do prihodnjič

Tako kot vsem delom serije CoD lahko Black Ops 2 očitam kratko kampanjo in manko novosti v večigralstvu. Če te zanima le ena od naštetih reči, raje počakaj na kako razprodajo. A Call of Dutyje je treba vselej jemati kot paket in tale prinese uživaško ter zapomnljivo pripoved, zagotovljeno igranje s primerljivimi osebki na liniji in zombijevski način grief, ki je smeha polna skleda. Zdaj gre le upati, da Treyarch ne bo stisnil repa med noge in opustil vključenih novosti, marveč jih bo razvijal. Denimo z boljšo izvedbo strateških vključkov strike force. Le tako franšiza ne bo sčasoma šla po poti Guitar Hera.

Aggressor najde sočutje za psihotične teroriste s težkim otroštvom in megalomanskimi načrti za uničenje zahodne civilizacije. Nato jih postreli z reaktivnim helikopterjem.

81 vzdušna zmes udarne akcije in futurističnih onegajev ✔ razvejana, napeta pripoved ✔ besna razgibanost ✔ ligaški multiplayer ✔ modus grief ✔ spodbuja preigravanje ✔ premalo večigralskih in zombijskih novosti ✖ švoh pamet ✖ nekaj nerodnosti v režiji ✖ spet višja cena ✖ Treyarch / Activision

Chaos on Deponia



Rufus se zapleta v traparije vseh sort, tudi take, ki spominjajo na The Incredible Machine. Stisk preslednice pomaga locirati aktivne točke.



Zimske radosti so eden od primerov razuzdanega humorja. Ampak če bi šlo za pravi jackass, bi mu hidravlika primrznila na ledeno goro!



Smo tu priča Elaine v srednjih letih? Kljub Beneškim fantom ni izključeno. Vsekakor se zdi, da sta Črni trg in Opičji otok del istega arhipelaga.



Soseska vrh hriba je najlepši del mesta. Za vstop je treba pretentati portirja v obliki velikanskega nosu. Nad razcapanci se rad viha.

Nemški Daedalic ima prižgane vse pečice in nam na mizo meče eno avanturo za drugo. Poleg tega, da v tej številki opisujemo nove Ednine nezgode, je tudi Deponia že po pol leta dobila nadaljevanje. Chaos se zgodbe oprime točno tam, kjer je prejšnjič zastala. Nekje v prihodnosti se življenjski prostor človeštva deli na usmrajeno Deponio ter nebesno deželo Elysium. Rufus je mladenič s smetišča, ki je v prvem delu na vso silo rinil v lepši svet. A namere so se ponesrečile in spotoma mu je z višav v naročje padla plemkinja Goal. Hkrati so bile razkrinkane še spletke elizejskih veljakov, da bi Deponio zravnali z zemljo.

Ogrizek znanega

Oba zapleta se v drugem delu peljeta naprej. Ker sistem igranja do pičice sledi izvirniku, Kaos ni toliko nadaljevanje kot sosledje enakega. Dognana risankavost in udoben mišji vmesnik se sicer pneta čez nova prizorišča, a občutek je močno znan. Prvi del nadaljevanja se dogaja na plavajočem črnem trgu, o katerem smo slišali že prejšnjič. Gre za otoškemu mestu podobno tvorbo, ki se elizejskim lovkam izmika s spretnim izogibanjem radarjev.

Čeprav je kulisa spremenjena, ima Rufus podobne skrbi. Goal še vedno ni zdrava in je vsled mazaških posegov akutni primer razcepljene osebnosti. Katera od treh person bo obvladovala telo, je odvisno od podatkovnih kartic, vstavljenih v senčnico. Rufus med njimi preklaplja kar z daljincem, in sicer pogosto. Da bi frkljo prepričal v ponovno terapijo, se mora namreč prikupiti vsem trem vidikom njene psihe. Fina dama hoče povabilo na večerjo, agresivna lovi partnerja za konflikt, naivnica si želi frajerja. Triada rodi tipičen trojni sistem nalog, ki smo ga v tej obliki že večkrat doživeli. Smisel je v postopnem odpentljavanju in čeprav uganke nimajo več rešitev, se jih lahko lotiš v kateremkoli zaporedju.

Uganka smetanka

Rufus ne more iz svoje kože in ostane falot, ki za sabo pušča mnoga pobalinstva. Spremeni recimo mestni obveščevalni sistem, natrese sladkor v rezervoar za gorivo, v občutljive nosove zaseje mikrobe prehlada in se loti favne, saj mora poskrbeti za valjenje jajc kljunašev. Ti so nekakšna mestna maskota in biologiji ne sledijo kaj prida, saj letajo po zraku in so elementarno navdahnjeni. Dela je veliko, zato je kul, da so v čvekarijah številne opazke in namigi.

A kakor je kolovratenje po uličkah prijetno, špil tempa ne zmore vzdrževati do deset ur oddaljenega konca. Ko se prevesi v drugo polovico, štorija izgubi mero in porine v ospredje militantne skupine. Kakšna bo usoda smetiščnih partizanov, je odvisno prav od Rufusa. Zato se z barkačo prevaža od severnega pola do oporišč in se celo potopi na dno morja. Raznolikost okolij sicer pozdravljam, vendar se kompas izgubi v mozaiku vtisov. Uganke so tu nametane brez reda in povezovalnega smisla. Obešenjaškega humorja se ne branimo, vendar je raven dobrega okusa presežena, ko zlorabiš delfinje mladiče.

Tako ali tako se avantura preveč rada zapleta v nepotrebne podnaloge. Da te ne jenja zasuvati z vedno novimi problemčki in zahtevami, glede na vložen trud deluje nepošteno. Zlasti je tečno kompliciranje okrog trkanja, ki odpira vrata tajnega brloga. Logičnih čudaštev je polno, saj Rufus v žepe stlači celo gorečo pnevmatiko. Vmes je deležen še nekaj programskih hroščev, ki recimo ovirajo uporabo Goal v vlogi živega strelovoda.

Organiziran kaos

Celotna izkušnja je vsekakor prijetna. Kakovost izdelave je prepričljiva, saj tako slastne fasade, odlične sinhronizacije in širnega občutka kakovosti ne doživimo pogosto. A kakor smo takih humornih in pisanih izletkov veseli, ni dovolj, če je špil prijazen le deloma. Ker temeljev ne dograjuje, Deponia že kaže znake stagnacije in samozadovoljnosti. Predvsem ji gre zameriti, da se tako razbibrižno obnaša do igralčevega časa. Prezapletenost je marsikdaj preveč plehka, da bi jo jemali kot izziv. Tudi štorija bi lahko pokazala več zrelosti, saj je domišljijskih nesmislov včasih preveč. Ob tem zgodba še ni zaključena in nakazuje, da se bo lok razpel v trilogijo.

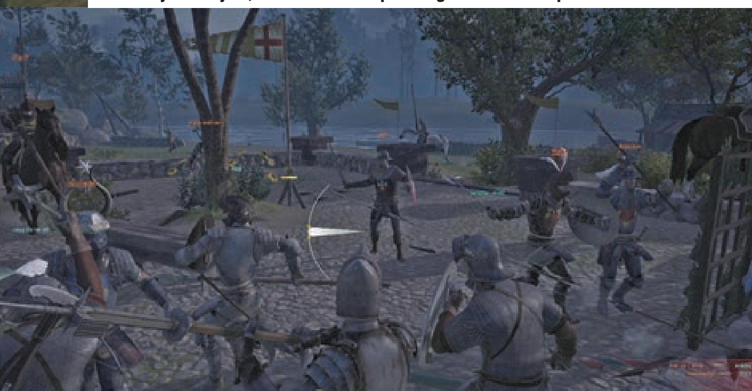
Navi pospravi ropotijo in se pripravlja na izlet v stratosfero. Njena raketa ima pogon na metan!

72 barvita in lepo izrisana ✔ zabavnost ✔ kup namigov ✔ brez napredka glede na enico ✖ čudaški drugi del ✖ preveč podnalog ✖

Daedalic Entertainment

War of the Roses


Tu se moj mečevalec pripravlja na krvavo ugonobitev padlega. Čas za usmrtitev je omejen, nato se lahko premaganec vda ali pa čaka na ozdravitev.


Če igraš z naključneži, je naval na najbližjo zasedeno zastavo ponavadi velik, medtem ko osvojeno brani malokdo. Pametni tu jako profitirajo.



Po nastanku te slike je od zadaj ihtavo prijezdil vitez na in nas razmetal kot dračje huda burja. Kljuseta so zakon v ravni črti, zavijajo pa kot tankerji.


Pri merjenju v gnečo imaš enako šans, da v rit trofiš sovražnika ali člana lastne ekipe. Oziroma prazen nič. Dobro je najti kako kampersko nišo.

Vojne dveh rož so niz angleških zgodovinskih obračunov, ki je za pisanje junaških romanov in pesmi navdihnil mnoge trubadurje, med drugim Georga Martina za Pesem ledu in ognja. Na kratko rečeno je šlo pri sporu, ki je plamtel med letoma 1455 in 1485, za notranji obračun v dinastiji Plantagenet med mogočnima hišama York in Lancaster za prevzem londonskega prestola. Prva je imela v grbu belo vrtnico, druga rdečo. Tedanji kralj Henrik VI. je bil beden poveljnik, ki je izgubil ozemlja v Franciji in ni bil čisto gladek. Leta 1453 se je od duševnih težav zgrudil in plemiči so ustanovili regentski zbor, ki mu je načeloval jorški vojvoda Richard. Ko je Henrik, ki je bil pod vplivom družine Lancaster, prišel k sebi, je hotel tron nazaj, čemur je Richard oporekal. Sledilo je sedemnajst večjih in precej manjših bitk za oblast, klanje pa se je končalo z zmago Henryja Tudorja z lancasterske strani. Leta 1485 so ga kronali kot Henrika VII., nakar je obračunal z uporniki in s poroko združil veliki hiši. S tem je začel 117-letno vladavino razvpite dinastije Tudor.

Bodalo v ušesu

O tem zanimivem, veličastnem historičnem ozadju v igri ne izveš ničesar. Brez ceremonij se lahko lotiš okornega treninga, ki je v sorodnem Chivalry: Medieval Warfare (J232, 74) dosti boljši. Na srečo se z urjenjem ni treba truditi, saj so osnove jasne. Od zadaj gledaš svojega strica, ki službuje v internetnih bitkah za do 64 ljudi. Pripadaš eni od dveh sprtih strani, rdečim Lancastrom ali modrim Yorkom, in se trudiš zmagati. Kako, ni težko ugotoviti, saj sta načina le dva. V moštvenem deathmatchu zmaga ekipa, ki prva doseže sto ubojev ali vodi po izteku časovne omejitve dvajsetih minut. V conquestu pa triumfira moštvo, ki mu uspe obdržati nadzor nad pretežno količino zastav.
Glede na obilnejši, izvirnejši Chivalry je nabor modusov zlajnan in ohrn. Slično skopuški je seznam prizorišč, ki jih je le pet. Večje karte St. Albans, Mortimer's Cross, Bamburgh Castle in Barnet so navdihnile resnične bitke, nakar je tu manjši 'London Tournament' s travnato zaplato in tribuno za gnade. Vendar naklonjenosti dvornih dam ne boš deležen. Jih ni. War of the Roses je mimohod stokajočih vojakov, krivečega se železa in špricajoče krvi, ki se okvirno zgleduje po Mount & Blade: Warband.

Nož v črevcih

Sprva se ti zdi, da je igra globoka, saj je na voljo niz poklicev. Nekaj časa si obsojen na pešaka, lokostrelca, samostrelca in viteza, nakar z nabranimi izkušnjami in denarjem odpreš prostorčke za po svoje oblikovane like. Na enak način kupuješ veščine (perke), orožja in oklepe. Veščin je dosti in vplivajo tako na telesne lastnosti kot robo, ki si jo nadeneš. Njen seznam je dolg: ne manjka dvoročnih rezil, sekir, bodal, lokov, ščitov, verižnih srajc, čelad in konjev, ki jih v Chivalry ni. Izbiraš take malenkosti, kot sta oblika ročaja in kovina pri sablji.
Prav tako imaš na razpolago štiri vrste udarjanja, odvisno od tega, ali ob držanju gumba, s čimer določiš moč, miško premakneš v levo, desno, gor ali dol. Na ta način izvedeš levi ali desni zamah, sekljaj od zgoraj oziroma zabodljaj. Poškodbam se ogibaš z dokaj hitrim premikanjem, nastavljanjem ščita ali pravočasnimi protizamahi. Treba je igrati z glavo, saj norenje v največjo gužvo in mahedranje ne dasta ugodnih rezultatov. Če drugega ne, te buzerira vitez z zaščito, ki je tvoja nožička ne more predreti, ali te ostrostrelsko sname puščičar z warbowom, iz katerega strelice letijo ravneje kot iz običajnega loka.
A iluzija globine in dodelanosti kmalu pretežno razpade. Ker ni direktnega nadzora nad orožjem in ščitom, se spopadi sprevržejo v vizuelno smešno drsenje eden mimo drugega in napol nadzorovano opletanje, ki ima opazno manj teže kot tisto v Chivalry. Merjenje v posamične dele telesa je vsled hitrosti odvijanja utopija, saj komaj uspeš zasekati s strani, kjer ni ščita, dočim je ciljanje s samostrelom ali lokom pri arkadno potrzavajočih ciljih na moč težavno. Če je gneča, se nadte obvezno spravita vsaj dva capina in te potolčeta kot mlado prase, če je ni, pa je špil zaradi velikih razdalj duhamoren. Bolje je, če imaš sotrpine, a podpore klanom ni, naprednosti pa tudi ne, recimo generalskih vlog, trdnjavskih obleganj, kakor jih pozna Warband, ali turnirjev z obračuni eden na enega. S popravkom so dodali varianto, kjer umrli ostanejo v grobu do konca rune, a situacije bistveno kajpak ne spremeni. Namesto da bi bilo to prisotno že spočetka, so švedski Fatshark vdelali callofdutyjevsko oživljanje pri kameradu iz skupine, ki štejejo do pet oseb. Nekako ne paše.

Buzdovan v jajcih

Če izbiram med Chivalry, War of the Roses in Mount & Blade: Warband, je najbolj veličastna slednja in najbolj direktno zabavna prva. Vojna vrtnic je vmes: ni ne zadosti žurerska, ne dovolj impresivna. Za nameček jo pesti za Paradox standardno dosti hroščev, ki te mečejo iz igre in kazijo boje, ter visoka cena, saj je 30 evrov na Steamu preveč. Te vojne se ti ni treba udeležiti.

***Sneti** s te gartrože obreže trnje, a ga presneta reč vseeno špikne do krvi.*

59

brez taktike in soli v glavi ne gre ✔ dosti odklepabilnosti ✔ preveč zmede, smešnega opletanja s krepelci in hroščev ✖ premalo načinov ter prizorišč ✖ predraga ✖

Fatshark / Paradox Interactive

Defender's Quest





Kot vidiš, je fejst gneča. Da je lažje, daš junakinji v žep čarobne knjige. Eno dobiš, če igro lajkaš na Facebooku, nakar imajo liki anonymous maske in bonus proti trolom. Smeh. Desno je nadkarta.

Igre iz zvrsti branjenja s stolpiči – tower defensa je lahko narediti, o čemer priča njihova poplava zlasti na Androidu in iOSu. A kakor sem se prepričal pri prečesavanju prejšnji mesec, je dober primerek težko udejanjiti. Na videz ni dosti razlike: v vseh iz pogleda od zgoraj po bojnem polju razporejaš nepremične stolpe, ki samodejno uničujejo valove sovražnikov. Toda le izvrstni primerki te znajo zaposliti z resničnim taktičnim izzivom, čemur pridružijo iskrive ideje. Vse to nudi garažno presenečenje Defender's Quest: Valley of the Forgotten, za katerega močno upam, da se ne bo izgubilo v množici špilov na Steamu. Boljšega TDja na računalniku nisem igral že dolgo.

Moj človeček je lahko trdnjava

Za lep delež privlačnosti je zaslužno križanje z igranjem domišljijskih vlog. Zasnova je načeloma klasična, le da namesto utrdb s klikanjem razmeščaš osebe. Temeljna je glavna junakinja, knjižničarka, ki spozna, da je sposobna združevanja fantazijskih svetov. Eden je naš vsakdanji, v drugem kraljuje neprijazno nadbitje. Kliše, seveda, a sčasoma se izkaže, da je fabulica, ki se plete v obliki barvitega stripka, čisto zanimiva ter da ima nekaj humorja in metaforične vrednosti. Predvsem je dobro, da sploh je, ker je žanr običajno brez vsakršne štorije. Še ena odlika so čvekavi liki, od samovšečnega sabljača do napihnjenega velekuščarja.
Ti hkrati rabijo kot tvoji 'stolpi'. Šest vrst jih je: mečevalec, vitez, lokostrelec, zdravilec, ledeni mag in zmaj. Vsak ima svoje prednosti in pomanjkljivosti. Mečevalec denimo tepe hitro in zna zadeti več nepridipravov, a ima težave z oklepi, dočim vitez mlati počasi in je odličen proti zaščitenim sovražnikom. Dotičnih je razumno dosti vrst, od skeletov prek črvov do zombakljev. V valovih se svaljkajo iz vnaprej določenih štartnih mest in po labirintno zavitih hodnikih napredujejo proti junakinji, ki jo je treba obvarovati.

Od bedaka do junaka

To ni težava, če se odločiš za igranje na nizkih težavnostih. Vsako lokacijo, ki jih v premi črti odklepaš na nadkarti sveta, je moč opraviti v štirih zahtevnostnih variantah, ki se bistveno razlikujejo. Najnižji nista problem, višji pa v prvi vrsti zahtevata taktičen premislek. Enot ne moreš razmetati tako, kot bi ti pasalo, saj je prostor omejen. Zato je treba izkoristiti njihov potencial. Dati lokostrelca na pot, po kateri lazijo gnusobe, je neumno. A to je šele vrh ledene gore. Naprednejše misije hočejo, da iz pametno izbranih enot oblikuješ ozka grla za učinkovite pokole sitnob. Ni malo nivojev, ki so zastavljeni kot puzle v malem in ti fino razmigajo sive celice.
Druga polovica uspeha se skriva v frpjski komponenti. Tako ženska kot njeni borci z uspehi nabirajo izkušnje in denar. Prve vlagaš v razvojno drevo, ki je drugačno za vsak poklic in omogoča ustvarjanje vsaj malo samosvojih tepežkarjev. En zmaj je recimo dober pri grizenju in paranju od blizu, drugi je boljši pri rjovenju ter kurjenju z razdalje. S cekinom pa v vaseh rekrutiraš dodatne sotrpine in nabavljaš nove meče, loke, čarobne palice, oklepe ...



Avtorji so se lepo poigravali z dizajnom. Včasih sta na zaslonu tako sovražni šef kot prijateljski lik, tako da so sile razpete na tri konce. Nekje si ziher šibek.



Prav pride zviševanje hitrosti do četverne, ki omogoči, da rutinske nivoje obdelaš hitro in pobašeš izkušnje. Škoda, da tega ne počneš z miškinim kolescem.

V blazno širino erpegejstvo ne gre, a mu ni treba. Prisotno je do tiste mere, da imaš z osebami, ki jih lahko po želji preimenuješ, tesen odnos. Niso le stolpki za postavljanje, ampak heroji, za katere očetovsko skrbiš. Da nastopajo še v zgodbi, je dodaten plus.
Vlogo ima tudi tvoja bibliotekarka. V boju lahko neposredno sodeluje s pol ducata urokov, od strele prek zdravljenja in začasnega jačanja druščine do ognjene nevihte. Najvažneje pa je, da je v bitki sposobna nadgrajevati svoje borce. Slehern potolčeni gnus izpljune psihoenergijo, s katero junakinja viša stopnjo tega ali onega zaveznika. Višja kot je, močnejši je in več sposobnosti s seznama mu je dostopnih. A energije ni neskončno in dostikrat se je treba pametno odločati, kako jo porabiti, zlasti ker jo istočasno potrebuješ za čaranje.

Branilčev nadkvest

Čeprav hibrid zaradi retro pikslaste (a simpatične!) grafike deluje primitiven, še zdaleč ni. Nivoji so zastavljeni premišljeno in prehod na višjo težavnost nemalokrat terja bistveno drugačno strategijo. Oziroma te napredni izmečki, kot so črvi, ki se razdelijo na gruče hitrih malih gmizavcev, pripeljejo do spoznanja, da nisi dovolj močan in da se bo treba vrniti. Morda po rahlo tlačanskem nabiranju izkušenj s ponavljanjem nivojev in v neskončnih valovih? Nagrade so tega vredne, saj pobašeš epsko opremo in uroke, čeprav gola sila ne reši situacije. Sčasoma si presenečen, ko te naskočijo šefovski sovražniki – nekateri lazijo po tunelih, drugi preskakujejo med več lokacijami in bljuvajo neskončno zalogo capinov – ter uvidiš, da ima kampanja dva konca. Po finalu lahko greš v new game+, kjer obdržiš pridobljeno in so sovragi deležni novih sposobnosti.
Veliko dobrega, torej, zlasti če si želiš izziva. Čeprav zna biti preglednost v gneči slaba, saj ne moreš približati pogleda, je naložba 14 evrov za ljubitelje tower defensa nadvse priporočljiva. Do včeraj smo avali Defense Grid. Od sedaj naprej dajmo še Defender's Quest!

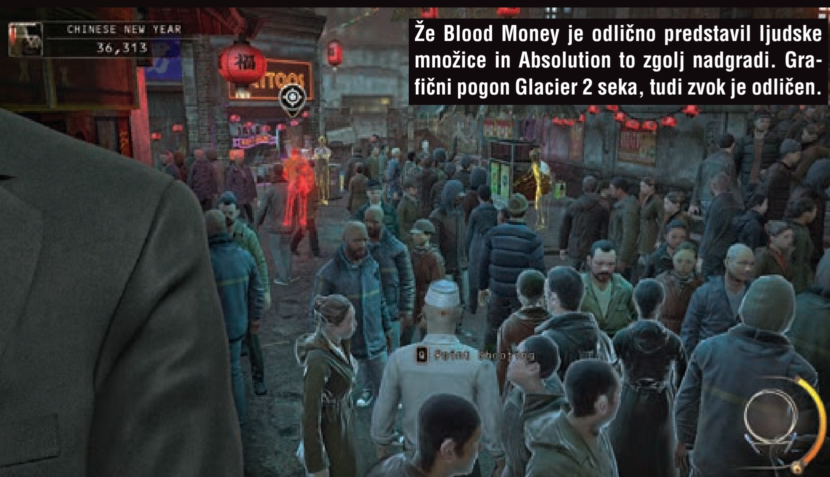
***Sneti** se pogumno postavi na visok branik, kjer opreza za grozeče napredujočimi okostnjaki in žlikrofi. Prve udari, druge prebavi.*

87 globoko, raznoliko, dolgo branjenje s stolpiči ✔ blagodejne erpegejske prvine ✔ dejansko nekaj od zgodbe ✔ slaba preglednost v gneči ✖

Level Up

Hitman:





Že Blood Money je odlično predstavil ljudske množice in Absolution to zgolj nadgradi. Grafični pogon Glacier 2 seka, tudi zvok je odličen.



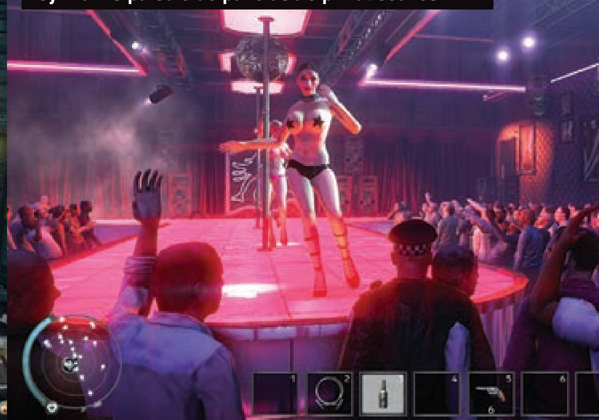
Ko se žrtev znajde v takem položaju, ji brez pomoči drugih ni rešitve. Na izbiro imaš uspavanje ali usmrtitev. Odloči se.



Raznolikost je velika, Med drugim postaneš mehiški rokoborec in preštejeÅ¡ rebra nekomu, ki je resno abjuzal steroide.



Dragoceni instinkt lahko brezplačno kuriš za voajersko spremljanje teles skozi zidove in ogled tega, kako se bodo osebe premikale.


Kljub PEGI-ratingu 18 je joškov manj kot v Blood Money. Lahko pa od slačipunc dobiš privat seanso.

Kateri agent je hudejši, nič nič sedem ali štiri sedem? Stvar debate, ampak tipa sta dve plati istega kovanca. Angleški James Bond simbolizira uživaštvo, vožnjo hitrih avtov, usmrtitve megalomanskih negativcev in polaganje žensk. Ameriški Hitman je asket, ki ga ekscesi ne brigajo in raje namaka drugo rezilo. Tisto hladno, jekleno. Ne v češplje, marveč v kri. Je gensko manipulirana tiha smrt, ki za dosego cilja uporablja vse, kar lahko – para vratove z žico, strelja, tlači trupla v skrinje, se huli v temi ali se v preobleki skriva vsem na očeh. Je zasledovalec in klavec. Oboje lahko po krepkih šestih letih spet počne v novem delu čislane franšize danskih avtorjev Io Interactive.

V črtni kodi piše "Bejž!"

47 se tokrat ne loti niza naročenih umorov, temveč rešuje najstnico, katere zaščitnica je bila do pred kratkim njegova čuvarka pri agenciji ICA. Sliši se pocukrano klišejsko in dejansko je Absolutionova zgodba na površju nemogoče slaba, ko se pleško s črtno kodo na zatilju svaljka po umazanem Čikagu (ker so tam gangsterji) ter zlobce zasleduje v redneckovsko Južno Dakoto (ker imajo tam radi orožje). Zanikrna 'igra' umetnih likov, leseni dialogi, za lase privlečeni dogodki ...

Toda Io so fabulo oblikovali po šundovskih, eksploatacijskih filmih, ki sta jih v novi dobi popularizirala Quentin Tarantino in Robert Rodriguez. Parodične, namenoma zapretiravane vsebine, v kateri so razen najstnice kot simbola nedolžnosti domala vsi liki predstavljeni kot propadle pokveke tako v duši kot telesu, ne gre jemati resno. Bolj modro se je zapičiti v njen smisel za ostudnost, ko v usrani industrijski okolici spoznavaš kavbojske psihopate, ki koljejo redovnice, spake z umetnimi rokami in nogami, joškate nastavljačice, državne uslužbence brez trohice etike in zalego morilskih nun. Med vsemi temi klovni je še najboljši klopotačje mrzli 47, ki mu je vseeno, koga pokonča, če s tem doseže cilj.

Absolution

Zdaj vrat, zdaj mednožje

Kot njega dni Absolution ostaja tretjeosebna mešanica skrivanja in streljanja, v kateri lahko cilje dosežeš na več načinov. To je ob vsem današnjem filmskem držanju za roko nadvse hvalevredno. Znajdeš se recimo v kitajski četrti, kjer moraš ugonobiti lokalnega šefa. Tega sredi obljudenega trga varujejo stražarji. Fentaš ga denimo s strelom v betico iz gneče in divjim begom ... tako, da v sosednji stavbi poiščeš ostrostrelsko puško in ga kokneš od daleč ... ali s tem, da mu zastrupiš ribjo jed.
Tovrstno svobodo omogoča praktično vseh dvajset misij, ki postajajo vedno bolj kompleksne. Trgi in ulice vodijo v večnadstropne hiše, te prerastejo v žage in tovarne. Lopove in policiste, ki naraščajo po količini in so ti velikokrat za petami, vabiš na samo, skrivaš se v omare in zaboje, mečeš steklenice, da se varnostniki obrnejo proti zvoku, rušiš lestence in trhle ograje, streljaš v kanistre z gorivom, v javno kopalnico spuščaš paro, se tesno ob zidu premikaš po fasadi, nastavljaš mine, z iskalci se greš slepe miši na koruznem polju, sprožaš avtoalarme, brez miniigernega posredovanja vdiraš vrata in hekaš računalnike ...
Veliko, veliko je možnosti in bolj kot si potrpežljiv ter nagnjen k opazovanju okolice, namesto da bi priletel noter kot macola in začel mlatiti okrog sebe, bolj je Absolution igra zate.

Brez las in zadržkov

Res je, da imaš venomer izbiro. Če hočeš biti rambo po okvirnem zgledu Splinter Cell: Convictiona in Maxa Payna 3, čeravno brez metanja vstran v slow motionu, si lahko. Strelnih orožij je ničkoliko, začenši s klasičnima pridušenima pištolama (četrt igre si sicer brez njiju) in končavši s hardverom, ki ga pobereš z onesposobljencev. Prav tako je nemalo hladnih otepačev, od nožev in sekir do pajserjev ter injekcijskih igel. Naživanje pozna tičanje v zaklonu, od koder se dvigaš, streljaš ter se skrivaš nazaj, kar je narejeno povsem solidno, ter jemanje človeškega ščita. Za razliko od prejšnjega dela pri tem ne moreš polniti orožja. Vdelana je celo mehanika, koder v upočasnjenosti označiš tarče za strel, nakar jih Hitman zaporedoma precizno holivudsko pobije. Zanjo potrebuješ instinkt, ki ga dobiš z umori. Ti niti niso krvavi, saj to ni špil, kjer bi škrlatni gejziri brizgali vsevprek.
Največja težava pri tovrstni agresiji je, da sovragi niso opremljeni z napredno umetno pametjo in jih z nekaj previdnosti brez večjih težav postreliš na ducate. Zato imaš od igre več, če si nindža, ki ubija, ne da bi ga razkrinkali. Jajceglavi se zna žrtvi neslišno prikrasti od zadaj in jo ubiti, recimo z zajlo za davljenje, oziroma jo uspavati. Zanimivo pri tem je, da je manj nabrit kot v Blood Money, saj nima več nekaterih spektakularnih potez, kot sta bila davljenje z vrha dvigal in nastavljanje eksploziva v kufre. Nato telo odvleče v kak temen kot, ga stlači v skrinjo ali ga zabriše skozi okno. Umrlemu je moč dostikrat suniti obleko in si jo nadeti, kar te drugače odetim naredi nevidnega, enako oblečenim pa sumljivega. Mimo slednjih prideš tako, da se izgubiš v množici, da jim ne kažeš frisa ali da si ga zavaruješ z rabo prej omenjega instinkta. Ta hitro pojema in ko te zaznajo, ti gvant določene vrste, recimo stražarski ali znanstveniški, ne pomaga več.
Najvišja stopnja umetnosti je, da ne ubiješ nikogar razen točno določenih ciljev, pri čemer te ne odkrijejo. Šele tedaj se res počutiš kot legendarni 47 – duh, za katerega niso vedeli, da je tam, dokler ni bilo prepozno. V ta namen pridoma uporabljaš rahlo posiljeno novost, rentgenski pogled skozi zid po Batmanovem zgledu, ki se pridruži radarju. Po njegovi zaslugi vidiš obrise sovražnikov, njihove patruljne poti in ključne tarče. Zaradi tega ni več kukanja skozi ključavnice, ki pa bi bilo čudaško. Kdaj si nazadnje videl luknjo za ključ iz dobe Franca Jožefa?

Na računu tudi minus

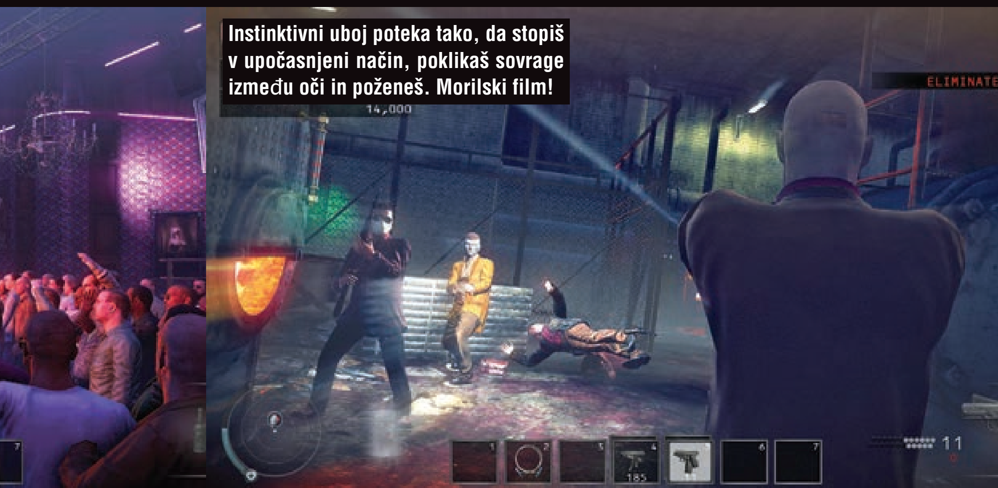
Formalno je Absolution manj napreden od Krvavega denarja. Stopnje so sedaj običajno razdeljene na več manjših območij, povezanih z vrati, med katerimi ni moč prehajati. Pred linearno nanizanimi misijami pa ni več mogoče izbrati robe, ki jo boš vzel s sabo. To sta kamna spotike, ki ob poudarjenosti filmske akcije, ko Hitman denimo beži pred helikopterjem ali iz goreče hiše, upravičeno skrbita stare ljubitelje.
Toda v praksi novosti nimajo toliko vpliva. Razdeljenost, ki onemogoča vračanje na že obiskane lokacije, se mi ne zdi tako velik minus, da bi bil zaradi tega besen. Odsotnost vnaprej določenega inventarja pa je dobrodošla v tem smislu, da so imeli oblikovalci več vpliva na to, kaj boš lahko uporabljal. Prej si lahko malo goljufal in cilje odstranjeval na nekoliko preveč enake načine. Zdaj se moraš znajti s tistim, kar imaš, kar je zanimivo in raznoliko.
Čeri vidim drugod. Ker položaja ni moč shraniti kadarkoli, marveč le pri nadzornih točkah, ki se jih moraš dotakniti na lastno pest, to ni igra za nepotrpežljive, kolerike in tiste, ki se jim mudi. Znabiti ti bo zaradi neprilik proti koncu nivoja, kjer po možnosti ni checkpointa, po vodi splavalo pol ure pazljivega igranja, ob čemer zna kak kos plastike zapustiti mizo in roko. Poleg tega se situacija ne obnovi tako, kot si jo pustil, marveč pobiti stražarji oživijo. Pamet ni lojzasta samo v bojih, marveč ume biti hecna izven njih, kar je star problem. Človeček te prepozna kot sumljivca s petnajstih metrov ... meni, da si nenavaden, če si oblečen tako kot on, ne sekira pa se, ko delaš naokoli prevale ali se mu skriješ za ograjo ... ves štuk tolovajev ne ve ničesar o tem, da si v prejšnjem nadstropju za sabo pustil pravi pokol ... ali povzročiš hrup, nakar capini za večno stojijo okrog predmeta in modrujejo. Vem, da je le igra, a take neživljenjskosti izpadejo čudne. Tudi vlogo varnostnih kamer so zanemarili in kak hrošč se najde, ko te recimo barabe zagledajo skozi zid. Pa pretepanje bi lahko bilo narejeno bolje, saj QTEjsko stiskanje tipk ni višek sofisticiranosti.

Želja za smrt

A kljub težavam je novi Hitman na splošno všečen, tekoč špil, ki se je povečini znebil okornosti. Nič od naštetega ne vpliva pretirano na osnovno poslanstvo večrešljivosti, za katero potrebuješ tako spretne prste kot sposobnost opazovanja ter sklepanja. Situacije, v katere te zapleta odbita štorija, so dobro načrtovane in raznotere, zlasti pa strežejo vsem vrstam igralcev. Če si šeprtljav ali bi se rad lahkotno zabaval, se stvari lotiš na odpustljivem easy, kjer se instinkt in življenjska energija obnavljata ter je več nadzornih točk. Na ta način moreš s špilom opraviti v kakih sedmih urah. Toda više po lestvici kot greš, hitreje si ob zdravje, ki ga moraš najti v lekarniških kabinetih, več je sovražnikov in manj je namigov ter pomagal. Na najvišji, 'purist', ne vidiš več skozi zidove, sovražniki so naposled približno smrtonosni in od vmesnika ostane le merek. Kul je, da lahko zahtevnost določaš vsaki misiji posebej in celo med igranjem.
Prav tako naprednejše zahtevnosti prinašajo več točk (pobijanje, zlasti civilistov, ti krepko zniža rezultat) in odklenljivih priznanj ter orožij. Če bi rad dobil vse, se moraš misij lotiti večkrat, ob čemer imaš priložnost, da poskusiš tarčo ubiti na drug način. Pri tem v primerjavi z Blood Money ne dobivaš več denarja in izrezali so sistem razvpitosti; obojega ne pogrešam. Odklenjeno se prenese v fini večigralski modus contracts, kjer sam določiš, koga in s katerimi orožji boš pokončal, nakar izziv predočiš prijateljem s seznama ali skupnosti. Postopek je čisto enostaven in tako kot te v Need for Speedu drži v šahu napetost, ali ti bodo konkurenti sesuli izid, si tu na trnih, kdaj bo tekmec uspel situacijo rešiti bolje od tebe. Če mu ne uspe, mu lahko zaničevalno rečeš: *"Ti si le sedem. Jaz sem sedeminštirideset!"*

***Sneti** je spet pajek na zidu. Plešast, modrook, hladnokrvno žlehten in svinčenih zob.*

83 kreativna večrešljivost raznolikih situacij ✔ adrenalinsko vznemirljiva in cerebralno izzivalna ✔ prijetno šundovska fabula ✔ simpatičen multiplayer ✔ umetna pamet ga biksa ✖ veliko pazljivega igranja lahko gre po zlu ✖ Io Interactive / Square Enix



Instinktivni uboj poteka tako, da stopiš v upočasnjeni način, poklikaš sovrage između oči in poženeš. Morilski film!



Špil se na več mestih zafrkava iz sebe. Tu si Hitman zakrije identiteto tako, da pred lopovi bere verske prospekte. Smeh.

Far Cry 3

Iz tropskega paradiža, kjer so nojevski kazuarji včasih bolj nevarni od piratov, razglednico pošilja Case.

89 prelesten tropski peskovnik ✔ ogromno stranskih opravil ✔ raznolikost akcijskih pristopov ✔ trdne strelske in solidne tiholazniške mehanike ✔ veščine, šivanje torbic in drugi frpjski elementi ✔ umetna pamet bi lahko bila boljša ✖ manko pravega izziva proti koncu ✖ večigralstvo kopira konkurenco ✖ kupček manjših zameric ✖ Ubisoft Montreal

Tetji Skovik je eden tistih špilov, za katerega pred izidom ni bilo težko napisati zmagovalnega recepta. Far Cry 2 (Joker 184, 78) je predhodnika, ki je v prvoosebne klavnice med prvimi vpeljal odprt svet, po ambicioznosti močno prekašal. A je obenem vseboval dosti neumnosti, ki so zaudarjale po lenem dizajnu. Za izdelavo občutno boljše trojke bi potemtakem zadostovalo že, ko bi Ubisoftovci poskrbeli za odpravo starih zamer. Če pa bi se jim ob tem posrečila še namera znatne popestritve stvarstva in vnosa zanimive zgodbe ... Hja, potem bi dobili to, kar smo. Skorajda vrhunski Far Cry 3.

Nazaj v tropski raj

V tretjem delu se kot mladec Jason Brody znajdemo v otoškem paradižu, ki obudi spomine na pomorsko stvarstvo iz Crytekovega prvenca. Osrednja igralna površina je ogromna tropska izola sredi Pacifika, ki se ji v zadnji tretjini odprave pridruži nekoliko manjši otok na jugu. Gre za čudovit peskovnik, ki na več ducat kvadratnih kilometrov razprostirajočem se ozemlju nudi praktično vse, kar si zaželi počitniško, dogodivščin željno srce. Peščene plaže, obdane z modrino, ki jo stražijo morski psi, hribovito osrednje področje, po katerem so skrbno posejani zalivi, široke doline, soteske, reke, kaverne, vijugasti kolovozi in zaprašene stranske poti. Med svobodnim raziskovanjem naletiš na prelestne slapove, številna zastražena oporišča in napol zakrite bunkerje iz časa druge svetovne vojne, ko se je po otoku potikal japonski okupator. Tu so mostovi, komunikacijski stolpi in naselja, ki skrivajo ničkoliko zaboj-

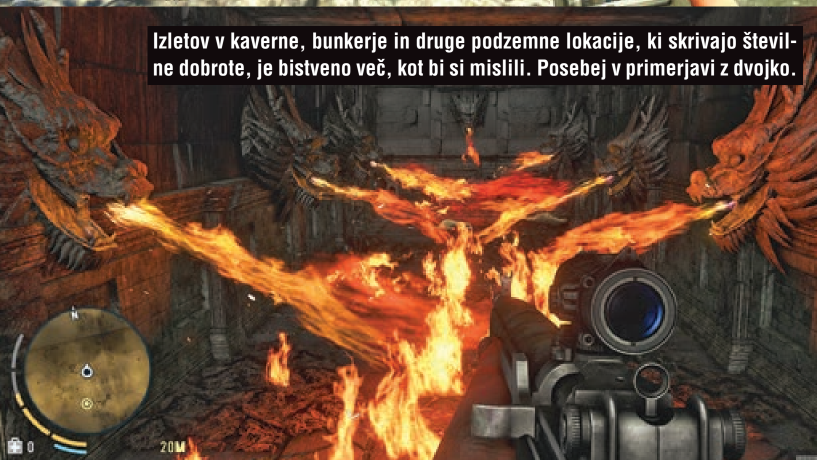
Pri bežanju pred požarom znotraj oporišč so gusarji najbrž namenoma polsposobni. Nekaj jih običajno med kriki zgori v plamenih, ostale pak počakaš pri izhodu iz baze in z omiljeno pokalico dokončaš začeto delo :).

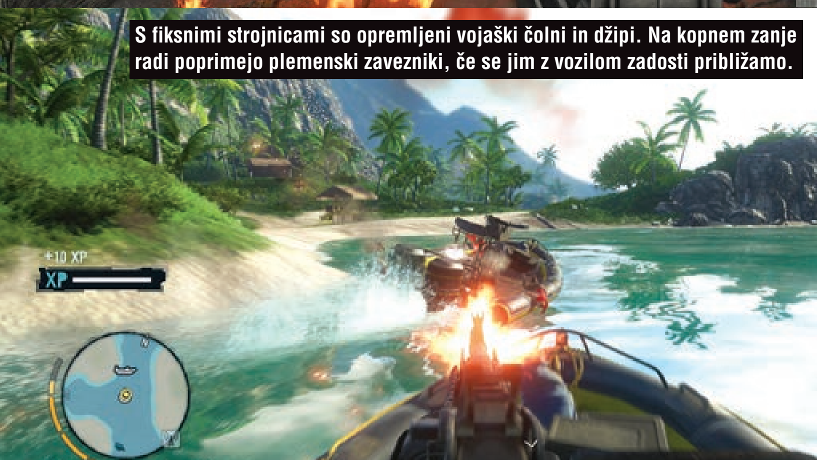
Ko v daljavi zaslišiš s tabo nepovezano kričanje in streljanje, se navadno dogaja dvoje. Lahko pride do stika med domorodci in pirati, ki jo običajno skupijo, še večkrat pa se na prebivalce otoka spravijo džunglske zverine.


Z glavarko otoškega plemena je povezana magična tatovaža na Jasonovi roki, ki simbolizira na novo pridobljene veščine. Mistike špilu ne manjka.



Stranske štorijalne misije, označene s klicajem, včasih prijetno presenetijo. V eni moramo poiskati kartonske škatle in z njih s skenerjem razbrati kode.


Izletov v kaverne, bunkerje in druge podzemne lokacije, ki skrivajo številne dobrote, je bistveno več, kot bi si mislili. Posebej v primerjavi z dvojko.



S fiksnimi strojnicami so opremljeni vojaški čolni in džipi. Na kopnem zanje radi poprimejo plemenski zavezniki, če se jim z vozilom zadosti približamo.


QTEji, ki spremljajo štorijalne prvoosebne sekvence, kot je tale na sliki, so povečini silno preprosti.

nikov z dobrotami. Po kačje zavitih cestah pa ropotajo džipi, tovornjaki in druga prevozna sredstva. Predvsem se ti pogled, kamorkoli se obrneš, zaustavi na bujnem rastju, saj je malo koščkov grude, ki ne bi bili prekriti z migetajočo travo, gostim podrastjem in zelenim drevesjem. Oblikovalci sveta so posel opravili z odliko, dočim je dodelani pogon Dunia vreden vsega spoštovanja.

Primerjavi s konzolno omejenim Crysisom 2 se sicer ni moč ogniti, kajti Far Cryu 3 se po tehnični plati ponekod pozna, da so ga zasnovali za upehana xbox 360 in playstation 3. Razlike med poganjanjem v načinu DX9 in DX11 so recimo komajda opazne, v primerjavi s FC2 pa sem pričakoval več napredka na področju okoljskih učinkov. Menjavanje dneva in noči ter vremenskih razmer ostaja vzdušno, vendar na igranje nima bistvenega vpliva. In medtem ko je samodejno širjenje požarov spektakularno in z igralnega stališča zanimivo, je domala enako tistemu iz dvojke. Na mikroskopskem nivoju razočara, da še vedno ni moč čisto razstreliti in polomiti rastlinja. Rahlo polovičarstvo pa se drži tudi uničljivosti kolib in drugih poslopij v sovražnih ter zavezniških oporiščih. A ni panike, saj so ob vistah, vrednih razglednice, ki te pričakajo, ko se skozi visoko travo prebiješ na vrh poljubne vzpetine, takšne in drugačne grafične zamerice hitro pozabljene.

Popravni izpit

Savana v dvojki je bila na pogled krasna, a kaj, ko so izletovanje po njej in zatopitev v stvarstvo kvarile bedarije. Bržkone največja je bila zgrešena transportna shema: avtorji so na tamkajšnjo velikansko karto vnesli pičlih pet avtobusnih postaj, med katerimi si se instantno selil. Far Cry 3 se zamudnemu potovanju ogne z več kot tridesetimi enakomerno razporejenimi sovražnimi oporišči, ki v točke hitre selitve mutirajo takoj, ko v njih opraviš s stražarji. Nihče ti seveda ne brani, da ne bi sedel v kamion, motorni čoln, vodni skuter ali starinski avtek oziroma pod vrhom bližnjega hriba zajahal zmaja. Z njimi se po tleh, vodi ali zraku brez pretirane sile prepelješ do izbrane misije. Na vsak način migracija živcira bistveno manj kot v dvojki, kjer so te vsakih par minut nadlegovali od neznanokod pojavljajoči se razbojniki na džipih. Ko v trojki zasedeš sovražno bazo in v poljubnem vrstnem aktiviraš kateregakoli od osemnajstih radijskih stolpov, ki razkrijejo del karte, na nove sovražnike naletiš le še izjemoma.

A ne misli, da Rook Island, kot so otok krstili domačini, spominja na mirovniško zeleno puščo. Resnično varen nisi nikoli, saj ti brezskrbno gibanje po džungli otežujejo vsaj mnoge živali. Ptičev, opic, prašičev, srn in želv se ti načeloma ni treba bati, drugače pa je s tigri, leopardi, krokodili, navadnimi in morskimi psi, medvedi in drugimi zverinami. Ako nisi oprezen in dopustiš, da te obkrožijo, te hitro pošljejo rakom žvižgat. Ker raki so tudi :). Nekatere druge pritikline, ki v Far Cryu 2 niso delovale tako, kot bi morale, so preprosto odstranili ali dodelali. Orožja se po novem ne kvarijo več, aleluja, v komaj kaj spremenjeni obliki pa se vrača zdravljenje z injekcijami ter zamudnejšim krvošpricnim ruvanjem krogel iz ran in ravnanjem kosti.

Pri vsem tem je najlepše, kako prefinjeno je dobivanje novih znanj, predmetov, ki jih prodaš za goldinarje, opreme ter veščin povezano z romanjem. Številne zverine se po travnikih, gozdnih jasah in močvirjih ne pasejo le zaradi lepšega, temveč ti skozi lov in odstranjevanje kožuhov nudijo material za izdelavo debelejših denarnic, zajetnejših nahrbtnikov in večjih opasačev (= več municije). Podobno velja za nabiranje različno obarvanih rastlin, iz katerih Jason izdela pomagalne žavbe. Je pa res, da pri slednjem elementu špil že kar malo preveč zaide v frpjskost.

Delovne počitnice

Sekundarnih dejavnosti, ki prinašajo dolarje in izkušenjske točke ter odklepajo nova orožja, je kot stelje. Z osvobajanjem oporišč in romanjem do oddajnih stolpov, ki ga pospremi presenetljivo napeta plezalna igrica, se spisek komaj začne. Na oglasnih deskah podrejenih utrdb so na voljo živalski in človeški lovski kvesti. Pri prvih je raznolikost ta, da se na ohlapno označena lovska območja vselej podaš po kože izrecno določene živalske vrste in si pri jagi omejen na zdaj eno, zdaj drugo vrsto orožja. Pri drugih se spreminja lokacija, kjer se zaredi hudobnež s somišljeniki. Težavnost in uživancija pa izvirata zlasti iz dejstva, da moraš lokalnega šefiča nujno pokončati z nožem oziroma z brutalno usmrtitvijo. Ta postane opcija, ko se sovražnikom približaš na nekaj metrov.

Stranske misije, ki se tičejo pomoči domačinom, so v grobem kombinacija prejšnjih, le da so vanje vpleteni liki, s katerimi moreš celo izmenjati nekaj besed. Z osvobajanjem sovražnikovih trdnjav dalje odklepaš naloge, ki se tičejo časovno pogojenega prenašanja prve pomoči z vozili, dirkanja skozi nadzorne točke ter športnega streljanja in metanja nožev v tarče. V zatohlih barčkih lahko denar množiš z igranjem pokra, dočim je s pikolovskim raziskovanjem okolice in iskanjem skritih kotičkov povezano (na dolgi rok nekam duhamorno) zbiranje relikvij. Kakor tudi stikanje za pismi padlih japonskih soldatov, ki razkrijejo polpreteklost otoka in raziskovanju bunkerjev doda-jo lično osebno noto.

Oda norosti

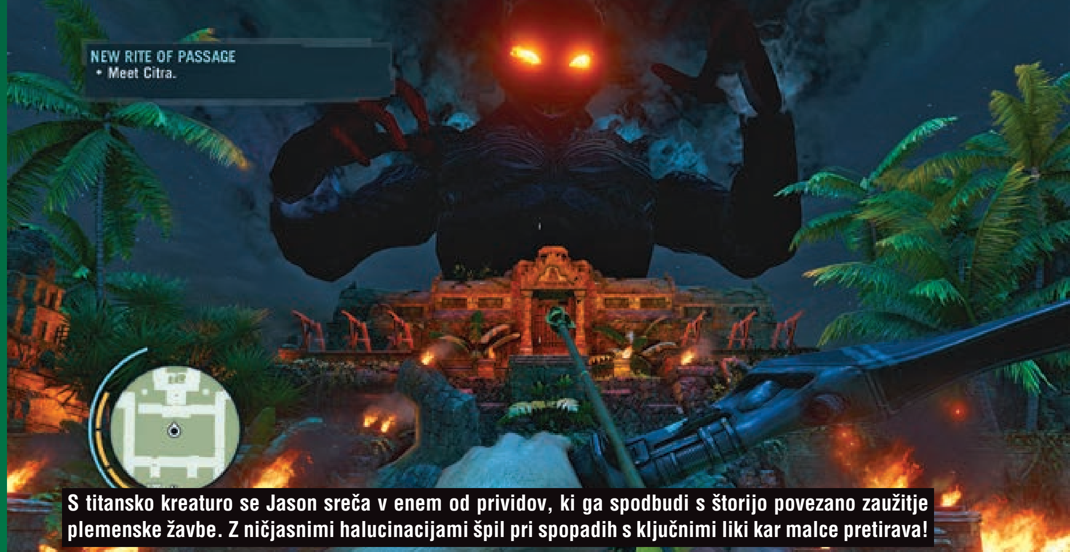
Izmenično opravljanje zdaj enih, zdaj drugih stranskih zadač, s čimer se ogneš prehitremu ponavljanju znanega, zlahka pobere kakih dvajset ur. Far Cry 3 pa seveda premore tudi zajetnejše štorijalne misije. Ustvarjalcem gre po tej plati dokajšnja hvala, saj jim je uspelo, da so malodane neoporečno sparili nelinearno peskovniško strukturo s premočrtno zgodbo. Po eni strani je sicer malce smešno, da lahko spočetka nič hudega sluteči Jason, ki mora na otoku poiskati prijatelje, ki uvodoma tako kot on končajo v krempljih zlobnih piratov, po želji zapostavlja svoje poslanstvo in se posveča rekreativnim dejavnostim. Po drugi pa se (tudi) po zaslugi dotičnih iz negotovega mladca vztrajno spreminja v do zob oboroženega rambovskega mamojebca, ki v želji po maščevanju postaja podoben antagonistom. Pri njegovi transformaciji (gre le za osebno rast?) imata bistveni vlogi odlično uprizorjeni psihopatski vodja gusarjev Vaas Montenegro in piratom zoperstavljena Citra, vračevska poglavarka otoškega plemena, ki Jasona vzame za svojega. Kakor tudi peščica posrečenih zavezniških likov – nalogodajalcev, ki nas pošiljajo na različne konce otoka. Odvijanje fabule so avtorji uprizorili s kopico odlično režiranih animiranih sekvenc, kjer vse dogajanje spremljamo skozi junakove oči, dočim je govor vseskozi vrhunski.

Čeprav z linearnimi štorijalnimi misijami Far Cry 3 na trenutke pretirano mežika skriptanim streljankam v slogu Call of Dutyja, mu to spričo nevojaške tematike, spektakla, akcijske raznolikosti in splošne svobode dejanj težko zameriš. Zadača, v kateri se z metalcem plamenov zneseš nad nasadom gandže Vaasovega delodajalca ... poglavje, v katerem se Jason spremeni v svojevrstnega Nathana iz Uncharteda in se poda v starodavno podzemno svetišče ... misija, v kateri se moraš v najboljši tiholazniški tradiciji prebiti v zastraženo pristanišče ... bombastični segmenti z vozili ter ostrostrelski vložki, koder spremljevalca z razdalje ščitiš pred uletavajočimi kanaljami ... Vse to so pustolovski utrinki, ki še razgibajo siceršnje neobremenjeno raziskovanje zanimive okolice.

Tarzan, komando, špijon

Najbolj navduši absolutna svoboda pri načrtovanju naskokov na sovražne utrdbe, kjer si omejen tako rekoč zgolj z domišljijo, oborožitvijo in veščinami, ki jih pridobivaš z domala erpegejskim vlaganjem izkušenjskih točk. Jason postane hitrejši plavalec, pri prodaji dragocenih predmetov iztrži več denarja, se pri vadi verižnih, bombnih in še kakih usmrtitev, pri merjenju s snajpo dlje ohranja mirno roko, se z injekcijami učinkoviteje zdravi, med spuščanjem po žicah uporablja enoročne pokalice ... Vse mogoče.

Nič posebej nelaskavega ni moč zapisati niti o streljanju, ki predstavlja glavnino tvojega početja. Igra se podreja modernim nažigaškim standardom, saj lahko na primer natančneje meriš iz počepa ter čez merek (iron sights), in vsebuje impresivno količino arzenala, ki ga odtujiš capinom, kupiš v vseprisotnih štacunah oziroma orožarskih avtomatih ali odkleneš z opravljanjem stranskih zadolžitev. Če naštejem par vrst pištol, pumparic, lahkih brzostrelk, težkih strojnic in raketometov, omenim lok z navadnimi, ognjenimi in eksplozivnimi puščicami, podvodno harpuno, granate, mine, plastični eksploziv ter posebne različice osnovnih pokalic, sem jih bržkone pozabil vsaj še enkrat toliko. S tem, da je (boljša) orožja moč opremiti s kamuflažnimi kožicami, dušilniki, zajetnejšimi nabojniki, optičnimi in drugačnimi merilniki ter daljnogledi. Orožarska pornografija.



S titansko kreaturo se Jason sreča v enem od prividov, ki ga spodbudi s štorijo povezano zaužitje plemenske žavbe. Z ničjasnimi halucinacijami špil pri spopadih s ključnimi liki kar malce pretirava!



Pri rabi eksploziva smo omejeni zgolj z domišljijo. Zavoljo sprožilnika je C4 kot nalašč za postavljanje pasti tako sovragom kot živalim. Silna eksplozija v bližnji okolici navadno zaneti še požar.



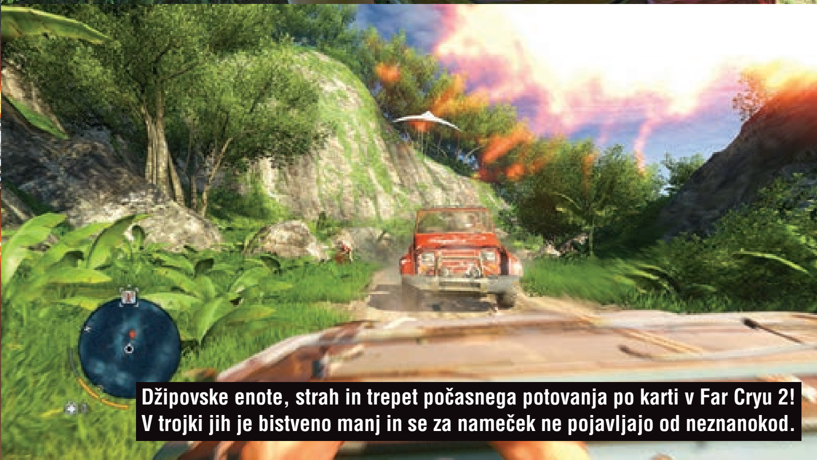
S tigri, leopardi, krokodili, medvedi in drugimi večjimi zvermi imajo capini hude težave. Včasih jih z namenom mrcvarjenja nasprotnikov nalašč spustimo iz kletke, drugič jih do oporišč privabimo iz gozda.



Omembe vrednih večjih naselbin severni in južni otok nimata. Civiliziranemu svetu so še najbližje vasice, kot je tale na sliki, v katerih najdemo trgovino z orožjem, sobo za poker in oglasno desko.



Snidenja z zgovornim Vaasom lahko preštejemo na prste ene roke, a se ga Jason zaradi tega nič manj ne boji. Upravičeno, saj možiček nima dveh čistih.



Džipovske enote, strah in trepet počasnega potovanja po karti v Far Cryu 2! V trojki jih je bistveno manj in se za nameček ne pojavljajo od neznanokod.

Da sesuješ piratsko soldatesko, ki se rada zadržuje v kolibarskih utrdbah, ti je torej na voljo ničkoliko pristopov. Lahko najdeš zavetje na bližnjem griču, z daljnogledom označiš tarče, si oprtaš snajpo in se z varne razdalje potrpežljivo lotiš čiščenja. Z natančnim strelom razmajaš vrata kletke, v kateri imajo nespametni pazniki zaprtega tigra, ki se kanalj loti z velikim užitkom. Na ključne točke postaviš eksploziv, ki ima za posledico razvoj uničujočega požara. V središče kompleksov vratolomno uletiš z zmajem, kasnejšo letalno oblekico oziroma padalom ter uprizoriš krvavo jebačino. Lahko pa v kampih tudi pazljivo onesposobiš alarme, ki kličejo okrepive, naštudiraš sprehodne navade stražarjev in jih zahrbtno odstraniš z utišanimi orožji in neslišnimi zabodi z nožem, kajti tiholazenje je za tako vrsto igre nadpovprečno razvito. Po želji.

Zametki malarije

Igra ti pri vsem tem kljubuje z vpeljavo čedalje bolj smrtonosnih piratskih in ostalih nasprotnikov, med katerimi najdeš običajne bojevnike, ostrostrelce, gusarje s težkimi oklepi, enote z bruhalniki ognja in še kaj. Z vrhunsko umetno pametjo pak niti ne, saj Vaasovi podložniki v grobem sicer obvladajo skrivanje za debli, lesenimi stenami in drugimi gradniki okolice, toda pri jurišanju niso organizirani. Kar se tiče skrivanja, lahko pozornost paznikov na malce preveč cenen način preusmeriš z metanjem kamenja in se jim tudi sicer dokaj ležerno prikradeš za hrbte. Kasneje, ko Jasona razviješ v z vsemi žavbami namazanega strelskega pustolovca, gotovo ne bi škodila kaka dodatna težavnostna stopnja.

Obregniti se gre še ob kaj. Štartne zgodbovne misije niso denimo nič posebnega, dočim se fabula po smrti prvega ključnega negativca nekoliko utrudi. Za nekatere veščine – denimo tisto, ki ti omogoči malce nerodno vlečenje in skrivanje trupel – bi bilo bolj smiselno, če bi jih Jason obvladal od vsega začetka. Pogrešal sem tudi možnost najema bojnih spremljevalcev iz dvojke, saj igra v enoigralskem stvarstvu žal ne predvideva mrežnega kooperativnega karafekanja. Nakar so tu drobne nedoslednosti, kot so ognjene puščice, ki ne zanetijo požara v slamnatih strehah kolib, ter domnevno hudo atletski heroj, ki ga vsaj na začetku avanture pokonča padec s treh, štirih metrov.

Ampak pri tako častihlepni in obsežni peskovniški streljanki, ki jo v inačici za PC pri nas prodajajo po občutno nižji ceni kot Black Ops 2, z gledanjem pod prste ne gre pretiravati. Boljšega tovrstnega naslova trenutno ni, Ubisoftovci pa so pri doslednem odpravljanju grehov predhodnika, kreaciji žive, zanimive vsebine in vsakovrstnih opravil polnega širnega stvarstva opravili titansko delo. Rezervirajte prvo letalo na Rook Island!







GNEČA V TROPIH

Večigralstvo, ki so ga zamesili v švedski podružnici Ubisofta, v primerjavi s puščavniško izkušnjo ni nič izrednega. Slab priokus pusti zlasti spoznanje, da ni sodelovalnega razpaljotkanja po brezmejnem enoigralskem stvarstvu. Je pa res, da ločena kooperativna kampanja za štiri igralce ni za odmet. V njej se s sodelavci spustimo po akcijskem toboganu, podprtim s plehko štorijico in kratkimi animacijami. Odprto okolje zamenjajo bolj utesnjeni, a do neke mere še vedno razvejani nivoji. Tu naokoli prenašamo raketne izstrelke ... branimo pajdaše ... popravljamo vlak ... tamanimo valove sovragov ... med rambovsko vožnjo po reki mrcvarimo kanalje, ki skačejo iz džungle ... se s kolegi pomerimo v dirki z ATVji ... in slično.

Na mehanike in popestritve, kot so usmrtitve z nožem, oživljanje padlih kompanjonov ter bojni kriki, s katerimi pomagačem začasno okrepimo zdravje, natančnost pri streljanju in podobno, naletimo tudi v zelo klasičnem multiplayerju. Far Cry 3 premore deset kart in štiri timske načine. Poleg deathmatcha so tu domination (zasedanje in osvobajanje oporiščnih točk), transmission (deaktiviranje po karti razmetanih propagandnih oddajnikov) in kulski firestorm, v katerem je treba istočasno zanetiti požar v dveh nasprotnikovih skladiščih, zasesti ključni položaj in se izmikati ognjeni nevihti, ki se sčasoma razširi povsod. Kako prizorišče več ne bi škodilo, a ni panike, saj tako pecejaška kot obe konzolni različici vsebujejo zmogljiv urejevalnik le-teh.

Marsikomu bo šlo v nos, da na privzete in garažne večigralske stopnje z editorjem ni moč dodati vozil, ki so v puščavniški izkušnji standardna. Za ta in še kateri drug primanjkljaj se skuša igra oddolžiti s pogruntavščinami, kot je hecna miniigrica na koncu vsake večigralske runde. V njej igralec zmagovitega moštva z največ točkami odloča o usodi najboljšega med poraženci. Zanimiva pritiklina je dalje ločeno odkodiranje zgoščenk z informacijam, kakor tudi priklic zračnega napada s psihotičnim plinom, ki člane nasprotnega moštva tako zmede, da ne znajo več ločiti med prijateljskimi in sovražnimi igralci. Se pa pri nabiranju činov, kar privede do boljše orožarne in drugih dobrot, multiplayer pretežno zgleduje po konkurenci in na koncu izpade dokaj uravnilovski.

Lego Lord of the Rings



"Edini, ki jim vsem vlada, Edini, ki jih vse preseže, Edini, da jih vse poišče in jih v temi poveže." Ne, ni Sneti. Ima preveč dela s smehom in mozganjem.

79 obilo domišljijskega, skupinskega početja ✔ ogromno povezanih postranskosti ✔ papricirana z luštnim humorjem ✔ iztrošen recept ✖

Traveller's Tales / Warner



Boj pred Počjo gonobe, kjer skuša Zadnja aliansa poraziti Mordor, je videzno masoven. Nimamo pa svobode, temveč smo obvezno zaprti v areno. S Sauronom. Jajks.



Šajerska je prešerno barvita, že tu pa naletiš na prijetno presenečenje glede na prejšnje legijade. Končno je moč položaj pri posebnih kipih shranjevati v nivojih!

Spomnim se, kot bi bilo včeraj, dasi se je zgodilo decembra pred nič manj kot enajstimi leti. Ko se je na Kolosejevem platnu odvrtela Bratovščina Prstana, prvi del načrtovane trilogije The Lord of the Rings, smo se člani Joker Cream Teama zlili iz dvorane, obstali v krogu in bili pretežno tiho. To je bilo nenavadno, kajti običajno smo polni pripomb in zabavljanj. Tedaj pa ... Če že smo kaj izdavili, so bile to besede občudovanja. Tako pisca Tolkiena, ki je stkal fantazijsko delo *par excellence*, kot režiserja Jacksona in njegovega moštva, ki so mojstrsko upodobili, kar se je zdelo neupodobljivo.
Lego Lord je seveda daleč od take udarnosti. Gre za dokaj ukalupljeno reč, ki se močno zgleduje po dolgi vrsti legovščin firme Traveller's Tales. Tako glede igranja, ki se udinja standardni navezi enostavnega mlatenja, podhranjenega skakanja in reševanja lahkotnih miselnih orehov, kot pazljivo humornega obravnavanja snovi. Namesto da bi se podala v parodijo ali satiro, se zgolj nedolžno šali. A starejšim otrokom in mlajšim najstnikom, ki jim je namenjena, bo zelo verjetno oboje povšeči. Z znanimi pršci čepkov vred. Čepki, mmm.

Povej, bard, o pustolovcih

Z zgodbovnega vidika špil dokaj zvesto obdela vse tri filme. Nekatere like in pripetljaje sicer izpusti, recimo Denethorjevo norost, Galadrielin monolog v Lothlorienu, Arwenino dramo in ljubavno pričo nesrečne Eowyn. Toda vse je kinematografsko razpoznavno in stoji skupaj.
Začnemo v množici človeško-vilinske alianse, ki gre nad Saurona, in kot Isildur odsekamo čarodejski Prstan z ogromneževe roke, potem ko se ognemo njegovemu buzdovanu. Magična rinka prek Goluma ekspresno najde pot k hobitu Bilbu, nakar jo po Gandalfovem posredovanju prevzame žlahtnik Frodo Bisagin. S Šajerskega gre v Razendel, kjer nastane Bratovščina devetih. V njej so Frodo, njegov pajdaš in skriti ljubimec Samo (saj si bral razvpito literarno analizo Gejspodar Prstanov, kajne? Glej Joker.si!) še dva hobita Peregrin in Merjadok, vešč Gandalf, vilin Legolas, škrat Gimli, stopač Aragorn in Gondorčan Boromir. Skupaj se odpravijo na pohod skozi Morio in prek Ajzengarta ter Rohana do Helmove soteske, Gondorja, Minas Tiritha in naposled v Mordor, kjer sence leže. Vse zato, da bi lahko Srednji svet županu Sauronu dokončno zavpil "Gotof si!"
Če poznaš filme, v fabuli ni presenečenj, odštevši simpatični humor v vmesnih sekvencah. Boromir podleže veliki plastični banani, zaradi katere ne veš, ali bi ob njegovem umiranju vekal ali se smejal, z obzidij Minas Tiritha na orke lučajo klavirje in prašiče, olifanti pa se bojijo miši. Proti koncu humor zvečine izpuhti, a tedaj res ni več ničesar, s čimer bi se človek šalil. Animacije so umerjene po kinu do te mere, da uporabljajo izvirne glasovne posnetke vseh igralcev. Izdavljajo jih lego stričalki, v katere je spremenjen tudi sleherni pošastek, od hobotnice pred Morio in Balroga prek trolov in Shelob do Nazgulov, Kralja-čarovnika, Sarumana ter Saurona.
Ne, avtorji pri koloteku fabule niso izumljali tople vode. Raje so si dali duška s tem, katere dele odigramo. Nekateri so logični in pričakovani: udarimo se s Sarumanom, zavdamo pošastkom na Vremenskem vrhu, pičimo Shelob, usmerjamo drevesneže, sodelujemo v bitki za Helmovo sotesko, stopimo na Pelennorjevo polje ter kupujemo obteženima hobitoma čas pred Črnimi vrati. Manj umevni so kosi, s katerimi so filmi



Spopad na Vremenskem vrhu je zanimiva mešanica udrihanja po duhovih in reševanja uganki. Menjavaš med Samom in Frodom, ki se mora sitnob otepati takole.



Grimo, ki je uročil rohanskega kralja, je treba iz njega pregnati z zaporedjem mlatenja stražarjev, Jezika in vladarja. Tod je Gandalf za spremembo uporaben.



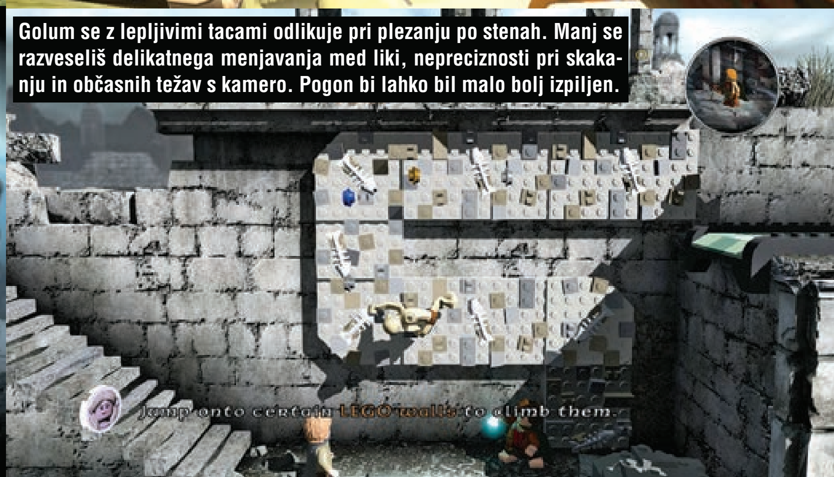
Srečanje z vargi na poti do Helmove soteske je manj napeto kot v filmu, domala neizkoriščeno. So pa tu skrivnosti, ki terjajo sodelovanje treh likov. Na sliki razdeljeni zaslon za dva.



Vmesne sekvence, kjer liki govorijo tako kot v filmih, so narejene s srčkom.



Ena od manjših novosti v Lego Gospodarju je zelo lahkotno skrivanje. Ne smeš zaiti preveč naprej, da te ne ujame pogled Nazgula ali Besa, marveč prej razsuti ključne objekte ali rešiti puzlico.



Golum se z lepljivimi tacami odlikuje pri plezanju po stenah. Manj se razveseliš delikatnega menjavanja med liki, nepreciznosti pri skakanju in občasnih težav s kamero. Pogon bi lahko bil malo bolj izpiljen.

opravili na brzino, in tu Lego Lord najbolj zaživi. Kot Frodo se ogibamo Nazgulovemu pogledu na poti do krčme na razpotju, se na begu skozi Morio ustavimo pred zakovičenimi vrati, naletimo na težave pri prečkanju snežnega prelaza, porazimo vladarja vojske duhov in se skozi orkovsko utrdbo prebijemo v Mordor.

V Bisaginovi bisagi

Napredovanje terja drobec skakalnih spretnosti in dosti žokanja edinega knofa za udarec. Pod mečem in lokom se sovražni lego orki, goblini ter uruk-haiji trkljajo na sestavne dele, iz uničenih delov okolice pa čepki brizgajo tako gejzirsko, da se Diablo skrije v kot. A tako platformanje kot boj sta nenapredna, kakor pritiče mladinskemu izdelku.

Večji poudarek je na ugankah, ki skoraj vedno terjajo sodelovanje. V druščini imaš na enem mestu do štiri like naenkrat, odvisno od tega, kaj veli zgodba, in pravilno moraš uporabiti njihove spretnosti. Gimli ima sekiro, s katero sesuje s škratjim simbolom označene plošče, Legolas z izstreljevanjem puščic v tarče in vrzeli izdeluje mostiče za skakanje, Aragorn z vsemogočnim Andurilom krši mordorske kamenine, Frodo ima lučko za prediranje teme, Samo pa si lasti vrv za prevračanje blokov ter kres za prižiganje ognjev. Celo Golum pride prav, saj zna plezati po stenah. Včasih je treba kaj spojiti v razširjenem inventarju, na primer kovinsko glavo in ročaj za macolo, ali nabirati zahtevano, kot je les za kurjenje, da si hobiti scmarijo obed. Puzlice se malo ponavljajo, a na splošno je vanje šlo občudujoče veliko domišljije.

Med nastopajočimi prosto menjavaš, kar je ključ do uspeha. Sosledje zna biti tako, da Legolas zabriše Gimlija čez prepad, kjer ga v roke sprejme Aragorn, nakar škrat zleze skozi pritlični rov in na visokem z vrtenjem ročice dvigne ogrado. Ali pa Samo zakuri kres, ki stali zaledenele skale, da lahko Merjadok ulovi ribo. Tako nekako. Če igraš v solo, moraš vse opraviti sam, kajti računalniško vodeni možički se zgolj pravilno postavljajo. Tedaj si ob ves užitek, ki ga nudi kooperativno večigralstvo na razdeljenem zaslonu, ne pa tudi po internetu.

Iskanje mest za izkoristek predmetov v inventarju ni problem, saj se tam pokaže ikona in če je lik pravi ter si lasti ustrezno, bo sam storil naročeno. Vseeno pa je treba izbrati ključno osebo in z njo doseči kraj za akcijo, kar ni zmeraj očitno. Ravno toliko, da mora starejši pomozgati malo in mlajši več. Na splošno so puzle nekoliko lažje kot v Lego Indiana Jones: The Original Adventures in težje kot v Lego Star Wars.

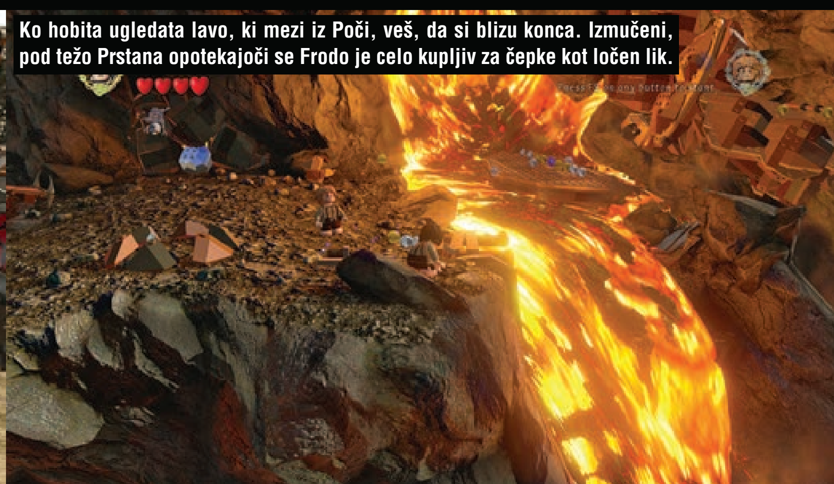
Čisto tolkiensko: po koncu še ni konca

V skladu s tradicijo Traveller's Tales končanje zgodbe, kar terja kakih deset ur, ni niti polovica vsebine. Že med štorijo opaziš, da nivoji niso strogo ločeni, temveč se vežejo na prejšnje in tako tvorijo vedno širši odprt svet, veliko impresivnejši od duhamornega Gothama v Lego Batmanu 2. Po finalu se lahko z odklenjenimi in za čepke kupljenimi liki odpraviš na neprekinjeno pot od Šajerske do Mordorja. Svet resda ni Skyrimovih proporcev, a poti se drži pridih epskosti, ko peš ali na konju oziroma vargu drobencljaš med znanimi lokacijami, spremenjenimi v kocke in pomanjšanimi v slogu Legovih zabaviščnih parkov, ki delujejo kot manjša sučišča (hubi).

Koliko je povsod še raznolikega neodkritega! Od skritih kock in postranskih likov, med katerimi so Tolkienovi obskurneži v slogu Toma Bombadila (Saurona ipak ni, vendar ne bi bil logičen, saj ga porazijo), do stranskih kvestov, ki ti jih erpegejsko dajejo stoječi občani. Temu je treba prinesti izgubljeno pokrivalo, onega daje lijavica, tretji bi rad orožje za orke tepst. Določeno skrivnost najdeš z ašašinskim plezanjem na visoke stolpe, nadaljnjo tako, da v omejenem času raztreščiš kratek niz kipov, kar zahteva nekoliko naprednejše ploščadenje. Ponekod v žep stlačiš načrte za kovačijsko tvorbo nadmočnih predmetov, ki liku dajo sposobnosti nekoga drugega, ali okraskov, kot so klobuki. Eno vpliva na drugo, kar omogoči tretje, kar vodi do četrtega, in šele tedaj je nagrada tvoja. Verjetno je to največji igralni napredek glede na ostale lego igre, vendar pa je začel recept kljub malim korakom naprej zaudarjati po postanosti.



Nekaj obračunov, med njimi tepež olifantov pred Minas Tirithom in Balroga med padcem v Moriji, je rešenih tako, da moraš na določeni točki drkati ukazani knof.



Ko hobita ugledata lavo, ki mezi iz Poči, veš, da si blizu konca. Izmučeni, pod težo Prstana opotekajoči se Frodo je celo kupljiv za čepke kot ločen lik.

Shootmania Storm



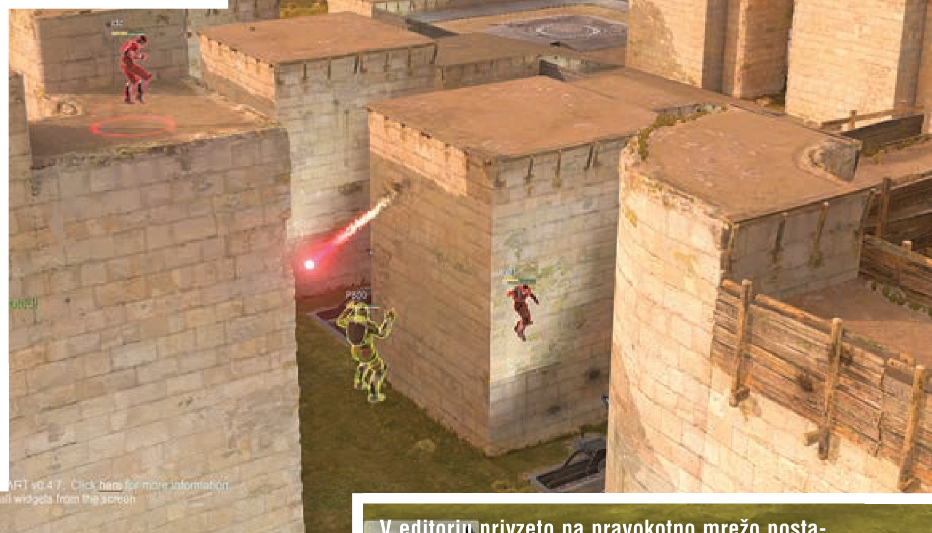
Ena najpomembnejših spretnosti je nepredvidljivo gibanje, saj se večinoma znajdeš v takih dvobojih proti enemu nasprotniku. Servis ManiaPlanet avtomatično sledi tvoji uspešnosti in ti dodeli rating, po katerem lahko oceniš, ali je posamezen strežnik zate primeren.

Aggressor v delavskem kombinezonu in z brizgalno barve, ki radira ljudi, sten pa še ne zna pisano farbati.

76 močno nalinijsko ogrodje ✔ zavzeta skupnost ✔ prijazen izdelovalnik kart ✔ dostopna, dodelana igralna mehanika ... ✔ ... ki pa je preveč okleščena ✖ dolgočasna podoba ✖ Nadeo / Ubisoft



Spričo visoke prilagodljivosti ima mnogo strežnikov prirejene igralne načine, ki se jih moraš vselej znova priučiti. Tudi nafrfuljeni so radi z vsemi mogočimi ikonicami klanov.



Da ima naslov tekmovalne ambicije, kažejo dobre zmogljivosti spremljanja bojev (spectating). Izbiraš lahko med kopico pogledov, kot je tale kamera, ki dinamično zaobjame vse preostale borce. Žal pa administratorji spisek radi omejijo.

V večigralskih prvoosebnih streljankah srečaš polno ljudi z 'mad skillzi', ki v Quake Livu skačejo od zidov in te v Call of Dutyju snamejo s strelom med oči, ko si komaj zaznal migljaj v vidnem polju. Takrat greš poklapan iskat manj eliten strežnik, medtem ko za seboj slišiš "Learn2play, n00b!" Tak razloček med razvedrilno spletno pobijancijo in prečiščeno spretnostno izkušnjo je glavni motiv za FPS Shootmanio, ki bo precej bolj kot šeprtljavce zadovoljila mojstre.

Strelska manija

Francoski studio Nadeo je za Shootmanio uporabil enak pristop kot pri popularni dirkaški sestrični Trackmaniji. Prva inačica postavi igralno ogrodje, naslednje so kozmetični dodatki. Uvodni predstavnik Shootmanie se imenuje Storm in nas posadi na zelene travnike s trobenticami, med grajska obzidja ter visokotehnološke pospeševalne ploščadi. Kasneje nameravajo dodati tudi drugačna okolja.

Taka strategija se sklada s samosvojo zasnovo Manij. Vsaka ima dokaj preprost izdelovalnik stopenj, ki ni nekaj 'za poleg', marveč je bistven element. Zelo podobno kot pri legendarni dirkačini Stunts, kjer si več časa zlagal proge kot sedel za volanom. Skupnost internetna odložišča zalaga z veliko količino doma napravljenih prizorišč, kar zagotavlja svežino.

Način igranja je namreč oklestčen na pospešeni tek, skakanje in najosnovnejše orožarske arhetipe. S sabo imaš lahko tri pihalnike: takega, ki pljuva plazmo v ravni črti; onega, ki meče mine v loku; ter laser, ki sovražnika doseže v hipu. Prva te odstranita ob dveh, tretji ob enem zadetku, vsa pa si delijo strelivo, ki se samodejno obnavlja. To je to.

Osnove zaobvladaš približno v času, ki ga krepalica porabi, da reče PINJAU. Vendar gre za spretnostno mehaniko, ki dobro loči med začetniki in nadudlanci. Gibanje po eleganci ne dosega čisto Kvakinega, a je za razred nad Call of Dutyji, s ponazarjanjem vztrajnosti. Predvsem pa so okolja posejana s kopico skakalnic, ki v navezi z orožjem, kjer moraš upoštevati prehitek, ponudijo podoben izziv, kot je ciljanje iz zraka v Tribes Ascend.

Otroče s poslanstvom

Podobno kot boj je obtesan slog Storma. Igralci so v enobarvnih kombinezonih, izstrelki pa tarčo ob zadetku enostavno izničijo. Nobenih frčečih črevc ni, kar so Francozi napravili načrtno, saj menijo, da nasilna podoba ovira preboj iger med tekmovalne športe.

Vse v Shootmanii je namreč napravljeno z namero ponoviti uspeh Trackmanie na tekmovanjih. Zato te ob zagonu pričakajo lestvice strežnikov in igralcev, razdeljenih po nacionalnosti in regijah. Enoigralstvo? Kaj je že to? Poanta je v internetnem bojevanju in nalinijski hrbtenici ni česa očitati. Brskanje po strežnikih je hitro, postavljanje pa enostavno in obiluje z nastavitvami. Sinhronizacija kart je gladka in stabilnost odlična.

Problem je, da so šli s skubljenjem žmohta malce predaleč. Sterilnost bo odvrnila tiste, ki Call of Dutyje bolj kot zaradi headshotov čislajo spričo hudobnega videza specialcev. A to je bila pač deloma utemeljena odločitev avtorjev. Hujše je dejstvo, da se bodo tudi iskalci spretnostnih izzivov pričeli muzati ob klavrni beri opreme. Saj je res, da tudi v sorodnem Quake Livu odločajo brezhibno gibanje, precizno merjenje in dober pregled nad okolico. Toda opcij je tamkaj bistveno več. Najprej pri raznolikosti orožij, še bolj pa pri kontroli karte, ki sloni na boju za oklepe in podobne priboljške. Shootmania teh ne pozna, dasi jih bodo moderji sčasoma dodali.



V editorju privzeto na pravokotno mrežo postavljaš vnaprej pripravljene zidke in hribčke, kar bo zadovoljilo čiste začetnike. Maherji bodo na svoj račun prišli šele z doma zmodeliranimi objekti.

Digitalni peščeni gradovi

V Trackmaniji drugače plitko dirkanje zadovoljivo burkajo nove stopnje. Shootmanijina skupnost je že izgotovila več kot dvajset tisoč kart, zato lahko upamo, da bo sposobna podobnega toka novosti. Editor je vsekakor prijluden in uporaben, edino boti bi fajn pasali poleg, da bi lahko svoje ozemlje preizkusil offline. Žal jih še ni. Spreminjaš lahko tudi privzete moduse, zato na liniji najdeš več kot ducat novih igralnih načinov, od deathmatcha do raznih oblik CTFja in zasedanja položajev. Najbolj vznemiri, kako zvito so napravljene nekatere karte, saj so prave uganke v malem. Tamkaj se ti zasvita, da bi lahko Shootmania posegla po slavi dirkaške sorodnice, če bodo ljubitelji vanjo prelili dovolj domišljije. Le da mednje ne bodo sodili ljubitelji sproščujočega rešetanja hudičevcev, navkljub ceni dvajsetih evrov na *Shootmania.com*. Igra izide 23. januarja, toda odprta beta, kamor vstopiš sedaj, se od končnega izdelka ne bo razlikovala.

The Testament of Sherlock Holmes

London, 17. september 1898. Na stolu v svoji delovni sobi je privezan napol razgaljeni in korenito razmesarjeni škof. Poleg sledi samotrpinčenja, ki ga je cerkovnik izvajal v znak vdanosti Vsemogočnemu, je njegovo telo polno svežih ran in podplutb. Na obrazu je zaslediti znake blaznosti, mrtvi pogled nemo strmi v strop. V mlakici krvi ob vznožju stola leži človeški palec, a vsi škofovi prsti se še vedno držijo udov. Kaj za vraga se tu dogodilo?! To je primer, ki ga lahko razreši le Holmes, eden največjih literarnih bistroumnežev.

Gnus, kri, čreva!

Novo poglavje Sherlockovih dogodivščin ne varčuje z nazornimi prikazi trohnečih trupel. Tako mesarsko slikovitost bi bolj pričakovali v prejšnji epizodi, v kateri se je detektiv pomeril z Razparačem, žrtve umorov pa so bile našim očem skrite. A na tak način se zdaj laže vživiš v bedo, nasilje in razuzdanost, ki se z ulic revnih predelov Londona prelivajo za zidove hiš v bogataških soseskah.

Frogwares je v prejšnjih delih igre nekajkrat zmiksal Doylove detektivke z elementi od drugod, denimo mitologije Cthulhu, Razparača in džentlmenskega tatiča Arsèna Lupina. Tokrat na veselje šerlokijanskih čistunov vdora tujkov ni, srečamo pa stare znance tako iz knjig kot iz igrarskih zgodb.

Kdo je dal dohtarju diplomo?

Krvavi začetek požene vrtinec na prvi pogled nepovezanih dogajanj, s katerimi se večinoma spopadamo v Holmesovih čevljih. Parkrat prevzamemo nadzor nad Watsonom in za nekaj časa preizkusimo šnjofalne sposobnosti psa Tobyja. Like lahko vodimo z miško ali tipkovnico iz prve ali tretje osebe, vsako od tega ima prednosti in pomanjkljivosti. Če gledamo skozi Sherlockove oči, smo v iskanju dokazov primorani s pogledom noreti po okolišu. Iz klasične tretjeosebne perspektive pa hitro spregledamo kako malenkost v večjem prostoru.

Takih napak igra ne odpušča, saj je zastavljena strogo premočrtno in te ne spusti nikamor, dokler na trenutnem prizorišču ne porihtaš vsega. V vlogi lovca na piksle se sicer ne znajdemo pogosto, a vseeno se znamo kdaj pol ure praskati po glavi, ker nismo kliknili na navidez čisto nepomembnega okna. Včasih pomaga pritisk na preslednico, ki sproži Sherlockov šesti čut, a je redko res uporaben. V še manjšo pomoč je Watson, čigar besednjak ob kliku nanj obsega le bumbarski stavek "Ja, kaj č'va pa zdaj, Sherlock?" A se na koncu poštenjakar kljub hudim preizkušnjam spet izkaže.

Nemogoča resnica

Frogwares so črpali iz izkušenj in upoštevali pritožbe igralcev, saj jim je uspelo namozgati lepo uravnoteženo in dinamično mešanico iskanja sledi, miselnih zagonetk ter sestavljanja delčkov ugank v večjo sliko s pomočjo dedukcije. V skladu z detektivovo multitalentiranostjo se je treba lotiti marsičesa, od seciranja mrtvaka in sestavljanja razštelane naprave v lunaparku prek kemijskih analiz strupov do kompletiranja preoblek v garderobi. Pogosto je odpiranje skrinj, škatel in omar z reševanjem številčnih, črkarskih ali logičnih problemčkov. Vendar to ne mori, saj se jih da po določenem času zvečine preskočiti.

Ni pa bližnjic pri pikolovskem zbiranju in analiziranju vseh dokazov, ki jih na koncu potrebujemo, da na dedukcijski tabli iz začetnega džumbusa sestavimo zgodbo ali potek zločina. Za to potrebujemo nekaj domišljije in kombiniranja, a ravno zato po Šerlokovo eliminiramo nedoslednosti, dokler ne ostane resnica, čeprav nemogoča.

Tokrat namesto Sherlorda Febsona krvave ulice Whitechapla obišče Šerlok.

73 divja zgodba, polna preobratov ✔ raznolike, dobro premišljene uganke ✔ vohljanje za nepridipravi s Tobyjem ✔ stroga linearnost ✖ občasno teženje z ogledom vsakega kotička ✖ Frogwares

Avtorji niso pretiravali pri številu predmetov in so se v celoti izognili nelogičnim kombinacijam, kakršne srečamo v drugih pustolovščinah.

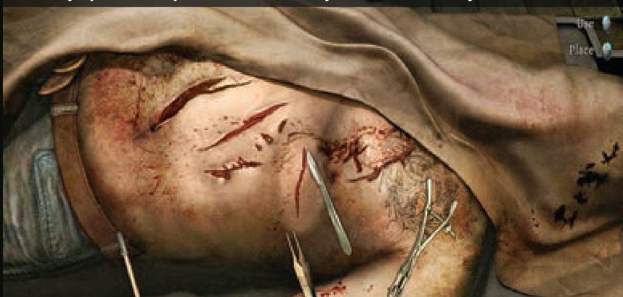
Kaj je s tabo, Sherlock?

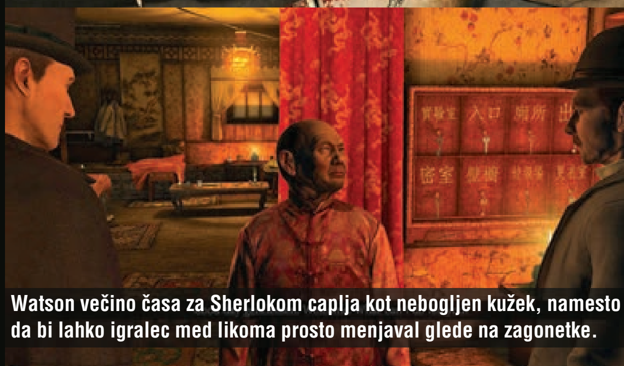
Testamentova največja odlika je razdelana zgodba, ki se kakih petnajst do dvajset ur psihološko poigrava z nami, nam zamolči dele dogajanja, nas oklofuta s šokantnim razvojem, se potuhne in nas v naslednjem prizoru napade iz zasede. Ogrožena je namreč kraljica, v načrtu je prevzem monarhije in na koncu podreditev sveta. Osrednja lika se skozi igro karakterno razvijata, saj začne Watson pod težo na prvi pogled očitnih dokazov dvomiti o detektivu, čigar dejanja postajajo vedno bolj čudaška. Zakaj Sherlok pomaga iz zapora pobegniti noremu nemškemu zastrupljevalcu? Čemu vdira v hišo najbolj poštenega sodnika v Angliji? Odgovore spoznamo med druženjem s pohabljenimi ruskimi anarhisti, stikanjem po opijski beznici in iskanjem groba rosno mladih zaljubljencev, ki sta si vzela življenji. Morda bo treba vmes preprečiti še napad mesožerskih zombijev na prestolnico. Morda. Kdo stoji za zloveščim načrtom, se fenom literarnega detektiva verjetno že svetlika. Ravno ti bodo ob velikem finalu najteže sprejeli, kakšna je doylokletna oporoka oziroma zapuščina Sherlocka Holmesa iz naslova.

Po nekaj ulicah Whitechapla se lahko prosto sprehajaš. A tam nimaš početi kaj dosti razen tistega, kar so ti namenili avtorji. GTA to ni.



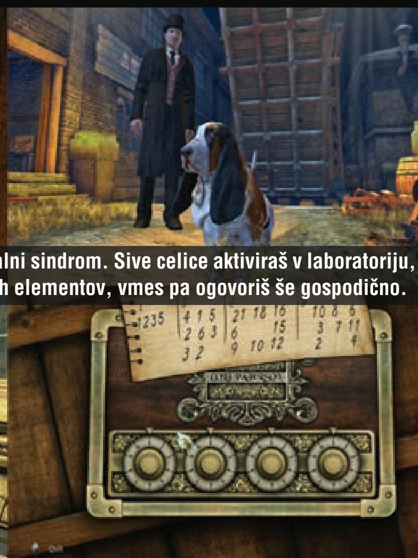
Tegale bajsija je treba s kirurško natančnostjo zarezati in v njegovem drobovju poiskati sporočilce. Pravšnje delo za doktorja Watsona!





Watson večino časa za Sherlokom caplja kot nebogljen kužek, namesto da bi lahko igralec med likoma prosto menjaval glede na zagonetke.





Raznolikost poskrbi, da igralca ne popade zehalni sindrom. Sive celice aktiviraš v laboratoriju, pasje sledenje kriminalcem ima nekaj arkadnih elementov, vmes pa ogovoriš še gospodično.



F1 Race Stars

Na papirju se je ideja najbrž slišala dobro. *"Naredimo priljudno, barvito dirkalno igro po zgledu Mario Karta, v kateri bodo nastopali karikirani vozniki formule ena,"* so se domislili Codemasters in se nadejali dobre prodaje ob koncu leta. Morda bo ta posledica crtičnega Buttona, Vettla, Hamiltona in druščine ter slabo zastopane podzvrsti. Kakovosti izdelka, ki ga tržijo za okrog 30 evrov, gotovo ne. Hecno deformirani šoferji svoje gokartovsko deformirane vagne v pogledu od zadaj tiščijo po dvanajstih progah, od dubajske prek angleške do ameriške in monaške. Deloma so speljane približno tako kot resnične, deloma pa so preoblikovane v ringlšpile, kjer se izstreljuješ naprej s prečkanjem puščic na tleh, voziš postrani in obrnjen na glavo, noriš čez vodo ali par deset metrov frčiš po zraku. Pohvalno je, da se pot naprej dostikrat cepi in da so nekatere prvine v skladu z



Zaletavanje na ravnem nima posebnega haska, bolj učinkovito je v ovinkih za motenje smeri.



Vozniške spake imajo osebnosti karburatorjev. Nobenega šarma, nobene prave parodičnosti. Nič.

državami – v Nemčiji zapelješ na avtocesto, v Angliji pa škripaš z zobmi, ko jasnina pogosto preide v spolzki dež. Pri tem očara preprosta, jasna, neonsko žareča grafika, ki gladko teče na starejših mašinah. Enako kot v Mariu Kartu na vnaprej določenih mestih po stezah pobiraš orožja oziroma bonuse. Ti segajo od sledilnih mehurčkov, ki nasprotnika za nekaj sekund ustavijo, prek gum za dež do varnostnega avta, ki upočasni spredaj vozeče.
Bistvena ločnica glede na Mariev in Sonicov kart je način dirkanja. Ni namreč drsenja skozi ovinke, saj riti ne odnaša. Zavoje moraš jemati s pravilno, delno realistično smerjo ter hitrostjo in čeprav lahko napake popravljaš s turbom, ti zna ta rešitelj prekrižati račune, saj hitro botruje izletu v zid. Isto velja za KERS, ki omogoči pospešek, če ga napumpaš na označenem asfaltu. Pa nekaj trkih šajtrgica že razpada, tako da moraš v bokse, kar te stane sekund. Te so dragocene, kajti umetna pamet je popadljiva. Da se vsebina ne izčrpa prehitro, so normalnim dirkam pridružene alternativne, kot sta ona, kjer pobiraš usihajoče gorivo,



Eno od orožij je opna, ki dirkača za nekaj sekund ustavi. Par jih je iz Mario Karta, denimo raketa.

in eliminacija trenutno zadnjega, ki lahko nato nagaja preživelim. Kajpak je na voljo večigralstvo po spletu ali na razdeljenem zaslonu.
Težava ni v vsesplošnem kaosu, kjer ima sreča dosti vpliva, saj je to za kartinge tipično, marveč v tem, da se zabava in globina tako hitro izčrpata. Orožja, deloma povzeta po Mario Kartu, ne pašejo dobro skupaj, kariera se zaradi ponavljajočih se dirk na premalo stezah vleče za znoret, trije hitrostni razredi se komajda razlikujejo, občutek hitrosti je švoh, vožnja pa je morda tehnično napredna, a dosti premalo vznemirljiva. Tudi v multiplayerju imajo F1 Race Stars nenavadno omejen rok trajanja. Najbolj pa preseneti, kako malo prispevajo risani dirkači. Ko zmagovalec Massa poplesuje po odru in ga Alonso ter Schumi spodbujata, moraš zavoljo strašanske posiljenosti odvrniti oči.

46 — ***Veleglavi Snettel beži pred raketo skozi lupingasti Rdeči potok.***
Codemasters



Jeseni 1997 sem namrščeno zrl v oglase za neko realnočasovno strategijo, imenovano Total Annihilation, in se čudil, čemu okoli nje zganjajo tak trušč. Ozemlje na slikah je bilo zrnato za znoret, tankci pa oglati kot legice, medtem ko so kloni Command & Conquerja pozirali z lično risano podobo. Kot navdušenec nad žanrom sem vendarle naložil demo ...

... in potreboval približno dve sekundi in četrt, da sem zaprepaden dojel, v kako hudi zmoti sem bil, dvomljivec. Ko so roboti začeli razmetavati svoje ude, sem le še zeval, saj so se gibali bolj življenjsko od česarkoli, kar sem do tedaj videl v RTSjih. Če so bili oklepniki v Red Alertu sličice z vnaprej pripravljenimi animacijami za to in ono smer gibanja, je bila mašinerija v Total Annihilationu zbirka pravih 3D-objektov, ki so se podili po pravi tridimenzionalni višinski karti. Prizori, ko je gmota jekla obrnila trup, spustila roko in iz nje v cilj poslala snop smrti, so kratkomalo sezuvali.

REVOLUCIJA

Total Annihilation torej velja za prvo realnočasovno strategijo s poligonsko grafiko. Vendar ta ni bila samo lepotni prijem, marveč temelj za prelomni način igranja. Dočim v prvih C&Cjih izstrelek ni mogel zgrešiti tarče, je tu o krivuljah leta odločal preprost fizikalni sistem, ki se ga v ploskih risanih RTSjih ne bi dalo izvesti. Granate so letele v tri krasne, še posebej rade pa v hribovit teren. Z veščim gibanjem si zato lahko dosegel, da je po tebi padalo manj.

Ozemlje je tvojim silam nadalje omejevalo pogled, zato nisi mogel videti čez hrib, dokler se nisi povzpel nanj. Navduševalo je nastavljanje obnašanja svojih sil, ki si jim mogel na primer prepovedati streljanje ali zapovedati, naj sovraga ob stiku preganjajo. S tem si lahko jeklene soldate celo pustil za sekundo same, ne da bi pobezljali.

Visoka avtomatizacija in elegantna preprostost sta podčrtovali filozofijo igre – v tovarnah si lahko v zaporedja izdelave dal na stotine enot. A najbolj daljnosežna novost je bilo preprosto veriženje komand s tipko shift. Ob stisnjeni dvigalki si zgolj poklikal in robot si je zapomnil, v kakšnem zaporedju mora delati. Brez tega prijema si sodobnih RTSjev ni moč zamisliti.

To je eden od razlogov, da je TA povozil svojega glavnega tedanjega tekmeca, Dark Reign. Ta je izšel konec avgusta '97, torej mesec dni pred TA-jem, in je resda prvi poznal zaporedja ukazov ter nastavljanje obnašanja. A to je počel skozi množico nerodnih menijev, medtem ko si v TA vse postoril s kombinacijo tipke in nekaj klikov.

MEGA, GIGA, TA

Živo bojišče z globoko igralnostjo je bilo le prva polovica magičnih besed, s katerimi je druščina v studiu Cavedog s Chrisom Tylorjem na čelu uročila igralce. Druga je bila igrivo absurdna gromozanskost armad. Stric Taylor je pri dizajnu sicer sledil klasičnemu receptu iz Duna 2, kjer si zgradil bazo s tovarnami, v njih naštancal tankce in odšel v napad. A ozaljšal ga je z otroškimi fantazijami o ogromnih vojskah, sestavljenih iz gigarobotov. Total Annihilation je dejansko zbirka stotin hodečih gorostasov, oklepnikov in bojnih ladij, ene večje od druge. Zgraditi si mogel debelo berto, ki je granate lučala čez vso karto, in cele serije silosov jedrskih raket, ki so množično razgonile za več zaslonov ozemlja naenkrat. Pri tem sploh ni bilo nujno, da si nasprotnika pokončal, kajti baze so se mogle raztezati skorajda v neskončnost.

Podlaga nebrzdano domišljijskemu dogajanju je bil večni spopad med frakcijama Core in Arm. Prvi so svoje ljudi digitalizirali v računala, drugi so se temu uprli in sprožili štiritisočletno vojno, ki je opustošila milijon planetov. Ikona spopadov je bil Commander, naša poosebitev in najpomembnejša enota na bojišču. S špricanjem nanobotov je lahko sestavil osnovne tovarne, iz katerih so se usuli robotki in inženirska vozila. Ta so znala z nanoboti 'nasprejati' naprednejše enote. Po uri igranja so se artilerijske postojanke vile čez vso prizorišče, posejano z maširajočim vojaštvom in osmojenimi razbitinami. Te pa je bilo moč z inženirci razgraditi v surovine! Spisek inovativnih prebliskov je predolg, da bi jih našteval v celoti ...

VRHOVNO NASLEDSTVO

Total Annihilation je postal ljubljenec tako igralcev kot kritikov – v številki 51 smo mu prisodili oceno 92. Zanj so izdali dva dodatka, Core Contingency in Battle Tactics. Prvi je zaradi kopice novih enot obvezen. In če se naveličaš več sto kovinskih karjol, ki so si jih zamislili avtorji, greš na Tauniverse.com in pobrskaš za tistimi iz domačih delavnic, kjer se skriva prenekateri biser. Zanesenjaki so razdrli kodo špila in priskrbeli orodja za izdelavo, s katerimi se je zabaval tudi tu podpisani. S tem je Total Annihilation postal RTS z daleč največ modifikacijami v žanru.

Cavedog ga je pričel nato žal biksati, tudi z manj navdihnjenim srednjeveškim Total Annihilation: Kingdoms, in leta 2000 so zaprli štacuno. Ni čudno, kajti Taylor se je že ob izidu Core Contingencyja premaknil v Gas Powered Games, kjer je najprej počel Dungeon Siege in potem leta 2007 Supreme Commander, polnopravnega sina Total Annihilationa, ki je rod nadaljeval z vso njegovo udarnostjo.

Ravno SupCom je razlog, da staro legendo danes teže poženeš. Ne zaradi hardvera, kajti dela tako v Sedmici kot XPjih, marveč prijaznosti. Supreme Commander je namreč uvedel gladko oddaljevanje pogleda, ki ga v Anihilaciji hudirjevo pogrešaš. Rešitev je nemara Spring, domači grafični pogon, v katerem se da poganjati TAjeve bitke. A ko se počutiš nostalgično, starega kovinskega škripanja k-botov, ki se vije izpod gromovitih eksplozij, ne more nadomestiti nič drugega. Na *Gog.com* ga v pakungi z obema dodatkoma dobiš za 5 evrov. ***Aggressor***

GT Interactive, 1997 – PC



Grmenja in žarenja eksplozij, ki so stresale ves zaslon, nisi pozabil. Ob zgornjem robu sta števca obeh surovin, kovine in elektrike. Njuna raba je bila napredne sorte, saj se cena enot od zalog ni odštela hipno, marveč postopoma. Zato si lahko z gradnjo pričel, čeprav nisi imel dovolj materiala.



Dotlej še noben RTS ni imel tako razvitega pomorskega boja. K temu je dosti pripomogel radar, ki je dejansko kazal pike na minikarti, ki si jih lahko pociljal. Še ena revolucionarnost za tiste čase: letala so resnično letela in ne lebdela.

EDNA & HARVEY: HARVEY'S NEW EYES

Pred lanskim poletjem (Joker 215, 39) smo oddali poročilo o avanturi Edna & Harvey: The Breakout, ki se je iz diplomskega kazusa razbohotila v polno igro. A čeprav je bil golaž žilav, je bil s kuhanjem psiholoških travm dovolj udaren, da je šef Jan Müller Michaelis spacal repete. Harvey's New Eyes v mnogočem spominja na izvirnik, vendar skuša igralca manj obtežiti.



● **Videz je glede na prvenec polepšan. Žive barve in obrobe pa so varljive, saj to ni igra za otroke.**

Predvsem je poenostavljen vmesnik, tako da zdaj z levim ali desnim klikom izbiraš med gledanjem in akcijo. Nova je tudi junakinja Lilli, ki živi v internatu pod taktirko matere prednice. Deklica kot vez s prejšnjim delom prijateljuje s težavno Edno. Zgodba vključuje še psihiatra Marcela, ki zajca Harveyja uporabi kot sredstvo za hipnozo, s katero v možgane vžge pravila lepega obnašanja. Lilli tako ne sme lagati, se igrati z ostrimi predmeti in se ponoči potikati okrog. Ker to ni pripravno za begosumno pustolovko, mora punca s skoki v lastno duševnost porušiti ovire.
Med tem pride na plan marsikaj pošastnega. Prvi del igre se dogaja v domu, drugi v bližnjem mestecu, tretji pa se vrne med osovražene zidove Marcelovega sanatorija. Povsod se razživi avtorjeva fascinacija s prostranimi prizorišči, kajti prehodov je kot lukenj v siru. S tem ne bi bilo nič narobe, če bi poskrbel za zemljevid, ki bi te žarčil naokoli.
Tudi sicer sistem ostaja godlja slabo povezanih podnalog, ki te pošiljajo od Poncija do Pilata in te zasuvajo z nesmiselnimi opravki. Lilli recimo barva sočivje in z njim oblaga pico, se bode z drugimi gojenci ter vijak lestenca odvije s francoskim ključem, narejenim iz gumijastega balona. Občasno se pridejo sesirit logične uganke, kjer moraš iz niza trditev izluščiti rešitev. Ne prav stimulativno, zato je gumb za preskok pogosto zlorabljen. Da je duševno ravnovesje le oddaljen spomin, vmes prijurišajo oboroženi hrčki, dočim je Lillijina podzavest pravi Divji zahod.

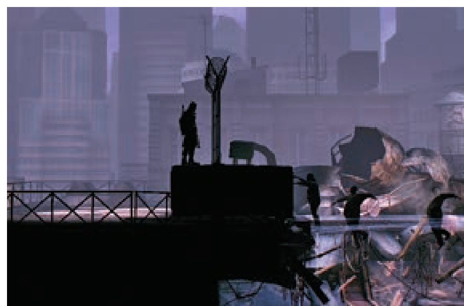


● **Krompirjevci so del pisane druščine, ki rovari po Lillijini duševnosti. Ne, ni se basala z gobami.**

Čeprav je igranje gladkejše in napredek glede na enico očiten, Harveyjeve nove oči razen razpredanja o duševnih blokadah ne nudijo pustolovske zadovoljitve. Gre za Steamov dvajsetevrski odtok osmih ur, kjer punčke s kitkami in bombe nastopajo v istem stavku. Paziti se je treba obeh. ***Navi***
Rondomedia ● 20 EUR

DEADLIGHT

Avtorji Tequila Works so si za deviški projekt, ki je v obliki digitalnega dolpotega najprej prišel na xbox 360 in par mesecev kasneje na PC, izbrali od strani gledano mešanico skakanja in boja, narejeno v vzdušni grafiki temnih tonov, ki je napovedovala izredno vzdušje. Tega v končnem izdelku sicer ne manjka, toda igranje je dolgočasno.
Nadzorujemo možaka, ki po Seattlu išče prijatelje in objokuje družino. Človeštvo je namreč prizadel zombijaški virus in ulice so se spremenile v pasti, polne hodečih trupelc. Tako stric hodi, teče in skače na desno, se bojuje s spakami in rešuje lahkotne uganke.
Predstavitev, ki poudarja globinska, s podrobnostmi bogata mestna ozadja, okvirno spomni na Limbo, a vsebina ni tako dobra. Ploščadenje je samoumevno in oropano izziva, naj gre za držanje robov, visenje z žic ali vzpenjanje po lojtrah. Pri tem se ustvarjalci niso znali odločiti, ali naj bo junak navaden človek ali mofo. Tip ne zna splezati po ograji in se upeha, če se za kaj predolgo drži – obenem pa se zna odriniti od zidu na dva metra visoko izboklino na nasprotni steni. Sam poznam le enega človeka, ki mu kaj takega znese, in ta je nindža.



● **Gnileži že padajo skozi gnila tla, hihi. Na koncu odkleneš modus nightmare, ki pa odstrani checkpointe.**

Boj ni nič boljši, povrhu pa v njem nikdar ne veš, kako ti jo bo zagodla neprijetno dinamična fizika. Najlaže je z revolverjem šicniti zombaklja v betico, vendar so krogle omejene. Zato si pred kadavri, ki te hitro začutijo in navalijo nate, prisiljen bodisi bežati, kar se lahko zaključi v čekanastem objemu, bodisi jih tepsti z gasilsko sekiro. Pri tem se dogajajo vseh sort komedije, ko mrtveca odbije nazaj v avto in naprej vate ali ko igra ne zazna stika mesa s kovino. Posledica tega in pravzaprav le ene vrste zombakljev so nevznemirljivi spopadi, ki se jim še raje kot zaradi zelo omejene energije ogibaš vsled nepredvidljivih sitnosti.
Ker so tudi uganke tipa 'povleci zaboj ali zvabi hodečneže na trhla tla, ki se vdro' preproste, še največ privlačnosti leži v tesnobni atmosferi, ki jo krasijo psihotični izleti v preteklost, in iskanju skrivnosti, ki so nameščene tako, da dejansko prispevajo nekaj adrenalina in izziva. Takisto ni slaba zgodba, ki pa se brez jasnega klica po vnovičnem igranju konča čudno odrezano po kakih treh urah. 12 evrov na Steamu se sliši malo, toda vrednosti ni niti za pol tega. ***Sneti***
Microsoft ● 12 EUR

PAINKILLER: HELL & DAMNATION

Pred osmimi leti, ko so streljanke postajale obložene s skriptanimi sekvencami, zgodbami in realizmom, je poljski Painkiller segel po receptu, ki je proslavil Doom in Serious Sama: hordah nestvorov, ki so se nam dobesedno metale na krogle. V spominu ni ostal zaradi ohlapne zgodbe, ki je kriminalca Daniela po smrti napravila za božje orodje v boju proti silam pekla, kot tudi ne zaradi tisti čas napredne fizike, zavoljo katere so kosi zombijev, smrtnjakov in demonov besno leteli po zraku. Kleč je bil v odbitih orožjih, kot je bil metalnik lesenih kolov, domislenih in odprtih stopnjah ter vsesplošni kaotični arkadni destrukciji. Igra je bila tako popularna, da si je prislužila več dodatkov in predelavo za xbox.



● **Hell & Damnation napram izvirnemu Painkillerju, s katerim si deli večino vsebine, ni sezuvalno lepši.**

Besedna igra v naslovu novinke cika na HD, kar je glavna dobrota. Špil, ki je nastal pri prebežnikih iz izvirne avtorske skupine People Can Fly in je odet v premetano zgodbo, kjer nalogo Danielu zaupa Smrt, poganja Unrealovo srce. To poskrbi, da je petnajst stopenj, ki so deloma pobrane iz izvirnika in deloma iz dodatka, ne prav impresivno našminkanih. Tudi igralno ni kakih bistvenih novosti. Dobiš sveža orožja, kot so sesalnik duš, ki omogoča tudi obsedanje nestvorov, da se tepejo zate, brezzvezna puška in železne palice, dočim so iz 2004 potegnili dvocevko, šurikene, rakete, lesene količke ter leteče rotirajoče rezilo 'painkiller'. Od tam so še nasprotniki, tako kanonfuter kot najbolj zapomnljivi šefi iz enice. Ti padajo na iste finte kot nekoč. Takisto so ostale karte za tarot, ki jih dobiš z izpolnitvijo ciljev in ti dajejo dodatne bonuse, recimo upočasnitev dogajanja ali večjo škodo.
Poslovilo se je sprotno shranjevanje, ki ga nadomeščajo gosto posejane nadzorne točke. Temu botruje hkraten razvoj za konzole, kjer kani PHD iziti prihodnje leto. Znižali so tudi težavnost. Na najlažji od štirih stopenj se skozi igro sprehodiš v kakih štirih urah, ne da bi potreboval en sam zdravilni blišč, zato bodo okoreli pobijalci zadovoljni šele na četrti, ki je sprva zaklenjena. A špil itak ne gradi na dolžini, temveč predvsem na tem, kako dobro znaš očistiti nivo in najti vse skrivnosti. Res škoda, da ob takem pristopu manjka točkovanje!
V večigralstvu je glede na izvirnik, ki je poznal le deathmatch, sprememba sodelovalni način, v katerem po internetu igraš kampanjo. Sliši se obetavno, a ni zločeno in za povrhu na strežnikih ni nikogar, saj novinec očitno ni priljubljen. Kar ni čudno, kajti čeravno PHD na Steamu prodajajo za dvajset evrov, za pol manj dobiš Black Edition – združek Painkillerja in prvega dodatka zanj. Dotična nudita trikrat toliko igranja, grafična podoba pa ni dosti slabša. ***Quattro***
Nordic Games ● 20 EUR

SECRET FILES 3

Naključna pustolovca Max in Nina rešujeta svet že v tretje. Temelj štorije, ki se otvori pred našim štetjem v Aleksandriji, je tokrat konstanta pi, ki naj bi na kvadrilijontnem decimalnem mestu nosila binarno sporočilo o ustroju vesolja. V zaplet so nato primešani Arhimed, Da Vinci, antimaterija in CERN. Zamisel se takole na kratko sicer čuje v redu, a to ni nikakršen tehnotriler z brownovsko globino in širšo izobraževalnostjo. V resnici je zgodba telegrafska in sestoji le iz vrste nepovezanih oziroma na silo vključenih elementov. Vidi se tudi, da so scenarij in potek igre oziroma ugankarije snovali ločeno. Najbrž je rdeča nit tudi zato premočrtna in nedeljiva, dasi vodi v par različnih zaključnih filmčkov glede na dve mikroodločitvi.



● Tole je skupek vročih točk v Da Vincijevi delavnici. Ko zmanjka idej, pač preizkušaš vse z vsem. Na srečo se ob možni uporabi predmeta kazalec obarva, tako da ni potrebno niti klikati.

Igra je pošteno dolga, saj je predmetov za pobir in problemov veliko. Ne oziraje na višji cilj je tradicionalno dosti vsakdanjih orehov, kot je pretentanje policista ali zalaufanje generatorja. Izzivi vključujejo še tipične tempeljske skrivnosti, logične enigme in celo dvoboj robotov. Nekatere uganke so domiselne, nekatere pa brezvezne in namenjene zgolj podaljševanju igranja. Na žalost ni meddimenzijskih zagonetk ali sodelovanja med likoma. Maxa namreč ugrabijo na predporočno noč, zato ni prepletenega dogajanja in zvečine vodimo Nino. Ta neizkoriščeni potencial je veliko razočaranje, saj smo videli mnoge igre, kjer je tak pristop doprinesel k pestrosti. Od utečene nemške ekipe sem pričakoval več.



● Nina se seli po svetu, kot da bi šlo za sosednje občine. Iz Berlina gre v Turčijo, nato v San Francisco in prek švicarskega CERNa pod Santorini. Vmes v sanjah obišče še Firence in apokaliptično prihodnost.

In nenazadnje, bomo v teh špilih kdaj priča bolj življenjskim likom? Pismu, smo leta 2012, vodim pa skupek brezosebnih pikslov, ki reši ugrabljenega zaročenca in mu namesto objema nameni brezvezen stavek z monotonim glasom. Kot da bi zvrst prav hotela biti le niz bolj ali manj posrečenih ugank, ki so zgolj zaradi lepšega zapakirane v neko okvirno zgodbo. No, vsaj vmesnik z vročimi točkami, hitrim skakanjem po lokacijah, desnim knofom za opis in mnogo povratnimi informacijami je dodelan. Očitno je to največ, kar lahko pričakujemo, kajti ob koncu dneva so tretji Sekretni fileti glede na obče stanje še vedno solidna predstavnica zvrsti. ***LordFebo***

Deep Silver ● 15 EUR

MCPIXEL

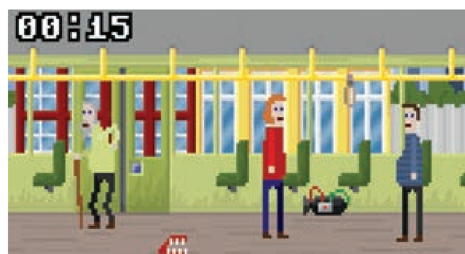
Ko gre za nohte, pokliči kvadratkastega junaka McPixla in imej nekaj soli v glavi! V pogledu od strani boš moral namreč s preprostim klikanjem rešiti dolg niz instantnih zagonetkic s časovno omejitvijo dvajsetih sekund. Ob spremljavi manične glasbe rdečemajčni herojčič v izkrivljeno vrtčevski grafiki odpre vratca, prižge dinamit, zbrca starca, premakne omaro, skoči v vulkan, dregne pošast, izkusi perverznega Eskima, vtakne kost kravi v rit, ščije na dinamit in tako dalje, da se ti na obraz prikrade vsaj nasmešek, če ne odkrito režanje. Za vsako sceno ima le en poskus, ki se, če ni uspešen, konča z veliko eksplozijo. A prizori so razporejeni v sklope in vsakega je moč ciklično ponavljati v nedogled, dokler ne najdeš rešitev za vse. Tedaj lahko poženeš naslednjega in se slejkoprej spomniš trzalnih vzornic, kot je WarioWare za game boy advance.



● Naj na stolpnici vzamem kufer in z njim počim gradbenika po betici (klik na kovček, klik na osebo)? Ali naj z bankovcem nafutram avtomat? Hmm!

Vmes ti sicer gre na jetra, da so rešitve mestoma povsem bizarne in nesmiselne. A ravno slepo poskušanje vodi do krasno odbitih situacij, ko McPixel ubija in umira na delno ostudne, delno smešne načine, v katerih je čutiti Teksaški pokol z motorno žago, Beavisa & Butt-heada ter Monty Pythone. Kaj drugega bi pričakoval od avtorja, ki je ves špil ustvaril sam in ga ob izidu promoviral na PirateBayu, češ, torrentiraj svobodno in kupi, če ti je kul. Sam bi rekel, da ti bo, saj je spretno narejen in vleče. Le da namesto o PCjevi ter macovi (Steam) razmisli o inačici za Android oziroma iOS, kajti McPixel je zaradi grižljajčkaste narave prijetnejši na tablici ali telefonu. ***Sneti***

Mikolaj Kaminski ● 5 EUR



● Logika pravi, naj protezo dam starcu, a to izzove eksplozijo bombe pod sedežem. Popravkov ni – v okviru poskusa imam na voljo le eno do dve dejanji.



Družbena omrežja so presegla pornografijo kot vodilno nalinijsko dejavnost, januarja 2011 pa so imela več internetnega prometa kot vsa zabavniška branža. Kralj je Facebook, ki prispeva 63 % vsega mreženjskega dogajanja, popularna sta tudi Twitter in G+. Kaj pa ostali tovrstni servisi? Nebroj jih je, zato Mrki sestopi z ramen velikanov in si pogleda še druge igralce.

ONKRAJ FACEBOOKA

Mreženje ni novodoben pojav, saj ga sociologi in antropologi preučujejo stoletja. Zanj je ključna interakcija oziroma sodelovanje med posamezniki in skupinami, ki skozi nize vzpostavljenih odnosov tvorijo omrežja za dosego skupnega cilja. Ne gre za trajne družbene sisteme, kakršne so institucije, saj so minljiva ter spremenljiva. Predstavljajo vse mogoče, od druženja prijateljev v gostilni do kompleksnih globalnih ekonomskih povezav.

Novodoben pojav so tovrstna omrežja na spletu. Enoznačnega odgovora, kaj jih definira, ni, imajo pa nekaj izstopajočih značilnosti. Prva je, da njihovo vsebino ustvarjajo izključno uporabniki, ki na ta način skozi spletanje razmerij gradijo virtualno skupnost. Srčiko predstavlja profil ali račun uporabnika, ki ga personaliziraš in se tako predstaviš ostalim. Z njim se mrežimo v obliki prijateljev (Facebook, G+), povezav (LinkedIn) ali jaz sledim – meni sledijo (Twitter, Pinterest).

Omrežjelogija

Bistvene sestavine družbenih omrežij so druženje, povezovanje, delitev vsebin ter neposredna in hitra dvosmerna komunikacija, tako zasebna kot javna. Podobne možnosti uporabe imajo seveda mnoge spletne zadevščine, kot so forumi, blogi in e-pošta. Težko je teči, kje je meja med njimi in 'pravimi' družbenimi omrežji. A vendarle drži, da slednja praviloma nudijo večjo stopnjo personalizacije in samoizražanja, imajo širši nabor funkcij in bolj poudarjen osnovni namen. To sta gradnja in vzdrževanje nalinijske skupnosti, v kateri so ljudje s podobnimi interesi.

Toda pravila ni. Mejni primer je YouTube. Res je, da tam vsebino ustvarjajo in delijo uporabniki in da lahko komunicirajo, čeprav le s komentarji. Enako velja za Twitter, katerega funkcija je širjenje kratkih sporočil in je v navezi z mikroblogingom posebnost. Kljub temu bi ga večina kategorizirala kot družbeno omrežje, ker je poudarek na povezovanju z izbranimi osebami, YouTube pa ne, ker je v ospredju vsebina. Servisov, ki štrlijo iz povprečja, je še polno, na primer odprtokodna Diaspora, 'novičarski' Reddit ali 4chan, ki ne zahteva registracije in deluje anonimno.

Spletna družbena omrežja je gmajna zgrabila z obema rokama, kar je pripeljalo do njihove eksplozije v zadnjih letih. Ob njih se zato pogosto pojavljajo neskromne besede, kot sta fenomen in revolucionarno. To je kar na mestu, kajti Facebook je star vsega osem let,

DRUŽBENO, DRUŽABNO ALI SOCIALNO OMREŽJE?

Prevod angleškega izraza social network v podalpščino nas hitro spravi v zagato. Prvi razlog je kompleksnost pojma social v angleščini, saj je ta lahko tako samostalnik kot pridevnik. Poleg tega ima več pomenov. Postane lahko družaben (social person), družben (society, social problem) ali socialen (social security number).

Na pomoč prihaja Inštitut za slovenski jezik Frana Ramovša, kjer razložijo tako. Pridevnik 'socialen' ima štiri pomene in le prvi izraža nanašanje na družbo ter je zamenljiv s pridevnikom družaben. Ostali trije se nanašajo na socialo, torej slabe gmotne razmere. Izraz družben je precej bolj enoumen, saj izhaja iz samostalnika družba. Družabno je prav tako nedvoumen termin, a ožji, saj se nanaša le na razvedrilo, zabavo in medsebojne človeške odnose. Kot vemo, so omrežja že davno presegla le tovrstni namen. Piflarji z inštituta zato-rej predlagajo zvezo družbena omrežja, saj “je ta denotacija najbolj enoumna in nevtralna, ker med drugim pokriva tako družabna kot tudi socialna omrežja v ožjem pomenu.”

RAZLIKE MED OMREŽJI NA PRIMERU KROFA.

twitter	Jem krof.
facebook	Krofi so mi všeč.
foursquare	Krofe jem tukaj.
YouTube	Video, kako jem krof.
Instagram	Starinska fotografija mojega krofa.
Pinterest	Krasen recept za krofe.
imgur	Viralna fotografija mojega krofa.
LinkedIn	Jesti krofe je moja veščina.
Spotify	Trenutno poslušam 'Krofe'.
Google+	Sem Quattro in jem krofe.

Twitter pa le šest. Če navržem še podatek, da je celo Rimskokatoliška cerkev za temo prireditve Medijska nedelja 2013 izbrala družbena omrežja, je jasno, kje smo. RKC se pri tem sprašuje, “ali lahko spletna družbena omrežja na kakršenkoli način pomagajo človeku, da spozna Jezusa Kristusa v veri.” Twitterju se je tako pridružil tudi papež – napisal ni še ničesar, a kljub temu že prvi dan zbral 300.000 sledilcev.

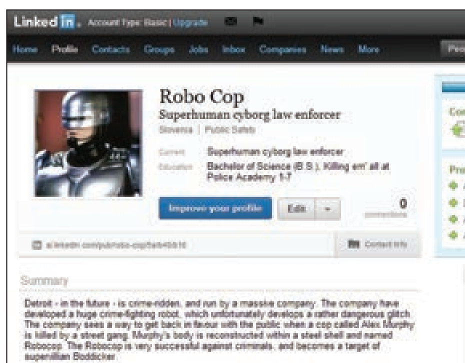
Omrežja za posel

Spletna mesta se spreminjajo. Pionirji, na primer Classmates, Sixdegrees in Friendster, so kot glavno storitev ponujali povezovanje s starimi in novimi prijatelji. Poudarek je bil na socialni komponenti, druženju. Facebook je bil na primer brez oglasov, G+ ni omogočal profilov podjetij. A skozi čas so se razvila in postala velik biznis. Na njih so prisotna številna podjetja, marketinga je obilo in večina servisov ima tako osebni kot komercialni značaj.

Med slednjimi je smiselno izpostaviti karierna omrežja. Ta omogočajo mreženje profesionalcev, predvsem z ljudmi iz svoje stroke. Na njih ustvarjaš povezave in kontakte, se združuješ v skupine, iščeš zaposlitev ali sam zaposluješ. Ključna stvar je profil, ki je pravzaprav CV (curriculum vitae, življenjepis). V njem navedeš svojo izobrazbo, izkušnje, priporočila in veščine.

Karierne strani tudi pri nas postajajo močno orodje za kadrovnike, posebej ko iščejo strokovnjake s točno določenim znanjem. S poslovno usmerjenimi omrežji lahko namreč izbirajo med kandidati, ki nove zaposlitve ne iščejo aktivno. Največji tak servis je LinkedIn z več kot 175 milijoni računov in 34 milijoni rednih uporabnikov. Bojda ga uporablja kar petindevetdeset odstotkov podjetij, ki se za zaposlovanje zatekajo k tovrstnim kanalom. Pristop deluje, saj so nekatere slovenske računalniške profesionalce prek LinkedIna neposredno nagovorili giganti, kot sta Google in Mozilla. Alternativa je Facebookova aplikacija BranchOut, ki predstavlja poenostavljeno verzijo kariernega omrežja. Njena prednost je direktna povezljivost s svojim velikim bratom, slabost pa manjša in manj aktivna baza uporabnikov.

Koristnost kariernih omrežij v veliki meri zavisi od moči tvojih referenc in aktivnega udejstvovanja. Slednje pravzaprav velja za vse družbene mreže z ožjim namenom. Karierni portali so lep primer tistih, ki se odmaknejo od splošnosti in rabijo določeni funkciji. Dejstvo je namreč, da Facebook, Twitter in konec



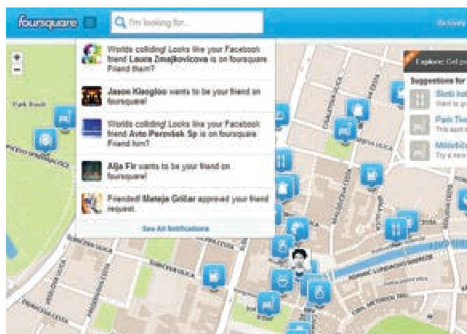
Videz profila na LinkedIn. Življenjepis lahko na stran uvozimo ali z nje izvozimo, kar je praktično. Osnovni paket je zastonjski, naprednejši so od 25 $.

koncev G+ v splošnem udejstvovanju tako prevladujejo, da je z njimi praktično nemogoče tekmovati. Posledično se je moč v veliko servisov vpisati kar s Facebookom in nič nenavadnega niso linki, s katerimi vsebino takoj delimo na izbranem družbenem omrežju. To je smiselno, saj si uporabniki ne želijo ločenih platform, marveč terjajo povezljivost. Šolski primer tega je program za hipno obdelavo in deljenje slik Instagram, saj lahko fotko poleg objave na njihovi strani deliš na kupu ostalih portalov.

Omrežja za zabavo

Prav tako so številne možnosti za lahkotnejšo rabo, začenši s Foursquarom, enem najbolj priljubljenih lokacijsko zasnovanih omrežij. Ko prideš v kavarno, restavracijo ali znamenitost, se pofočkaš, nakar se povezuješ s prijatelji ali napišeš oceno. Pristop se postavlja na noge tudi v slovenskih mestih, zato je domača uporaba smiselna. Čez mejo pa sploh, le vedeti je treba, da vsak check-in velja kakih 100 KB prenosa podatkov. S fočkanjem pridobivaš točke in značke, postaneš celo 'župan' neke lokacije ali si prislužiš status superuporabnika. Na mariborskih protestih je bilo prvič v Slovenji moč pridobiti 'Swarm', značko za zapik na lokaciji z vsaj petdesetimi prijavljenimi. Kdo je postal župan, ni znano. Tovrstno zbiranje dosežkov je lep primer igrifikacije, ki naj bi servisom dodala zabavno komponento. V bistvu pa je le način za pridobivanje uporabnikov, saj so prislužene značke objektivno gledano brezpredmetne.

A vpliv je obojestranski, saj so se deli družbenih omrežij vtihotapili v igre in naprave. Lastniki konzol lahko dodajajo prijatelje, se povezujejo v skupine, tekstovno in glasovno klepetajo, primerjajo dosežke in trofeje ter dostopajo do Facebooka in Twitterja. Podobne možnosti je moč najti v številnih igrah, kamor jih razvijalci vse pogosteje vključujejo. Primer je serija Need for Speed, ki v zadnjih štirih izdajah nudi frendovski povezovalnik Autolog, prek katerega si z znanci sporočaš rezultate, podiraš rekorde in daješ izzive.

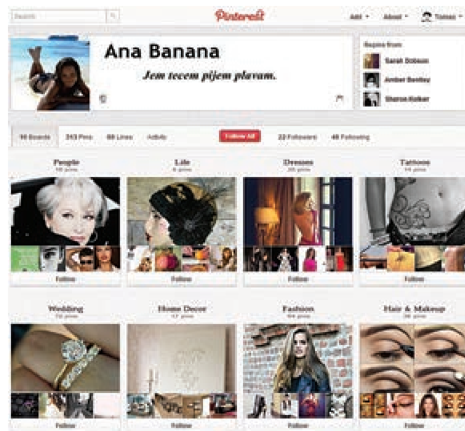


Ljubljanska ponudba na Foursquaru. V nekaterih lokalih (Zvezda, STA, Petrol ...) si boste s fočkanjem prislužili presenečenje ali popust.

Vključevanje 'socialnih' komponent je eden od trendov tako na konzolah kot računalnikih. V naslednjih letih bo tega še več in zanimivo bo spremljati, kako se bo področje razvijalo ter kako spretno bodo ustvarjalci izkoriščali potencial.

Novo in staro

Zanimivo je, da so družbena omrežja bolj ženska kot moška dejavnost, saj prve prispevajo kar sto milijonov več obiskov mesečno. Prevladujejo tako na Fejsu (58 %) kot Twitterju (62 %), z naskokom pa so zavzele Pinterest (72 %). Ta je vroči kostanj družbenih omrežij, saj je najhitreje dosegel mejo desetih milijonov rednih uporabnikov. V ZDA že zaseda tretje mesto. Pinterestova zasnova je preprosta in izvedba simpatična. Na enem mestu lahko zbereš vse stvari, ki jih najdeš na spletu, se ti zdijo zanimive in sporočajo nekaj o tebi. Je preprosto rečeno virtualna tabla, na katero zapikuješ slike. Ker isto počnejo ostali, dobimo ogromno bazo vsega, od a(rhitekture) do ž(enske mode). Slikam, ki jih pobereš s spletnih strani, lahko dodaš ceno, s čimer se Pinterest spremeni v velikansko izložbo. V tem se skriva njegova poslovna moč, saj bo uporabnik porabil več denarja, bolj pogosto in za več izdelkov kot na drugih omrežjih.



Takole je videti tipična stran pripadnice ženskega spola na Pinterestu. Kdo sem, kaj me zanima, nekaj citatov in seveda obsežna galerija čevljev.

No, če imaš občutek, da cvetijo vsa, ni tako. Konkurenca je ostra in boj za pozornost srdit. Propadlih projektov je nemalo, recimo Google Buzz, ki so ga zaradi pritožb na račun zasebnosti umaknili po letu in pol, in Googlov Orkut, ki sega v 2004, a uspeva le še v Braziliji in Indiji. Očitno neuspešen je tudi Microsoftov So.cl. Tega so stvaritelji označili kot "eksperimentalen projekt, ki združuje izkušnji internetnega brskanja in družbenega mreženja za izražanje in deljenje idej." Stran je še v pogonu, tako da se lahko v zgrešen koncept in nižek funkcionalnosti prepričaš sam.

Neslavni rekorder v upadu je MySpace, ki je bil do leta 2006 najbolj obiskana spletna stran v ZDA. Julija 2005 ga je za 580 milijonov dolarjev kupil magnat Rupert Murdoch, na vrhuncu leta 2007 je bil ocenjen na 12 milijard. MySpacu je nato popularnost močno padla in prehitela sta ga tako Google kot Facebook. Murdoch ga je šest let po nakupu prodal za pičlih 35 milijonov.

A vendar MySpacove zgodbe ni konec. Med novimi lastniki je Justin Timberlake, ki je konec septembra začivkal novico o rekonstrukciji. New MySpace je na prvi pogled podoben Pinterestu s primesmi Facebooka in iTunesa. Že sedaj lahko oddeskaš tja, se registriraš in čakaš na povabilo, ki bo morda prispelo še pred koncem leta. New MySpace bo uporabnike namreč dodajal postopoma – najprej umetnike, potem dosedanje člane in šele potem sveže. Povezljiv je s temno in svetlomodrim, saj z njima noče tekmovati. Narediti hočejo najboljše omrežje za kreativce vseh vrst, od glasbenikov prek filmarjev, oblikovalcev in producentov do fotografov, in jim omogočiti stik z občinstvom.



Promocijska fotka za Novi MySpace. Oblikovno trendovski in pregleden, a z malo inovativnosti in močnim vtisom že videnega.

Kaj mi je storiti?

Sodobna družbena omrežja se ločijo zlasti po namenu – kaj te zanima in del katere skupnosti ali interesne skupine hočeš biti. Če si filmofil, greš na Flixster (v lasti Warner Brosa, he he), umetniške duše se zbirajo na Deviantartu, ljubitelji obraznih kocin na Stache Passions, mamice na CafeMom, kitajci na Qzonu ... Za vsakogar nekaj. Namenska omrežja bolje rabijo izpolnjevanju specializiranih ciljev ali interesov. Tovrstne uspešne skupnosti so manjše, a bolj integrirane, z boljšim razmerjem uporabne vrednosti in balasta. Za dobro omrežje, namenjeno igram, na primer ne potrebuješ stotih milijonov uporabnikov. Veš, da se bodo stvari v glavnem vrtele okoli špilov, ustvarjal pa si boš stike, ki so povečini izven skupine obstoječih prijateljev.

Vendar gradnja in ohranjanje stikov na družbenih omrežjih zahtevata veliko časa. Zato je vredno razmisliti, kje in za kaj ga boš porabil. Trendi kažejo na nadaljnjo rast aktivnih uporabnikov in pojav novih servisov. Trenutno strmo rastejo uporaba telefonov za dostopanje do družbenih omrežij in omrežja, narejena specifično za mobilno uporabo. A prihodnost nam bo gotovo prinesla presenečenja. Posebnost in čar družbenih omrežij je tudi v tem, da se razvijajo iz dneva v dan.



Za vsakega se najde mreženjski servis, celo za nemrtve. Dotično nišo pokriva stran Lost Zombies.

ROČNI ŽAROMETI

Dolgočasni sestanki, čik za šolo, nedeljska maša, hladna spalnica, deževno taborjenje in suhoparna predavanja postanejo razgibani in polni barv, ko LordFebo iz žepa potegne čudežne svetilne škatlice.

Ljudje smo površinska bitja, zato imamo ljubezen do svetlobe, ki prežene temo, že v naravi. Prav tako se od pamtiveka divimo vsem učinkom, ki nam jih nudi elektromagnetno valovanje med 400 in 750 nanometri, čemur pravimo vidna svetloba. Nadalje so nam ljubi veliki zasloni, čimbolj sijajni kajpakda. In radi imamo majhne, prenosne onegaje. Seštevek teh radosti nad svetlobo, velikostjo slike in žepnostjo so pico projektorji, ročni žarometi.

Senčne lutke

Projektor ni novodobna pogruntavščina, nasprotno, to je bil pravzaprav prvi prikazovalnik. Že pred davnimi stoletji so namreč pogruntali, da prosojna risba pred svetilko meče na steno veliko sliko. Čarobna lanterna so rekli taki pripravi, na njej pa je v 18. stoletju temeljila fantasmagorija, vrsta strašljivih gledaliških predstav s projiciranimi hudiči in duhovi. Prihod žarnice je učinek izboljšal, podobe pa so res zasijale in oživele z izumom filmskega traku. Ker v starih časih – to pomeni še pred dvema desetletjema – nismo imeli velikih televizorjev, so bili projektorji precej pogosti domači aparati. Ne filmski, kajti te so posedovali le bolj premožni navdušenci, marveč tako imenovani diaprojektorji, s katerimi smo ob glasnem menjavanju diapozitivov v krogu žlahte zrli v dvometrske fotografije na steni.

Danes sorodstvo in znance dolgočasimo z digitalnimi fotkami ter filmčki na drugačnih prikazovalnikih. Vseeno pa projektorji še vedno obstajajo in celo dobro živijo. Digitalna in 3D-kinematografija ženeta razvoj dalje, v izobraževanju so nadomestili grafoskope, medtem ko so se s ceno in majhnostjo vrnili v marsikateri dom. Filmoljub, ki ima odveč prostor v hiši, si namreč za denar, primerljiv z boljšim televizorjem, lahko privošči res veliko in jasno sliko. A to ni članek o teh, tavečjih napravah, marveč o podskupini malih svetlobnih topov, ki se so strnili na žepno velikost.



Tole je čarobna lanterna iz 17. stoletja, projektor slik, ki so jih narisali na steklene plošče. Napravo so uporabljali v gledališčih, pa tudi za utrjevanje vere. Župniki so namreč projicirali hudiča ali smrt na gostilniški zid in v nedeljo je bila v cerkvi gneča.

Varžetna tehnikalija

Točne definicije pico projektorja ni, velja pa, da gre za majhne samostojne ali vdelane komponente, ki ne zahtevajo tavelike elektrike. Njihov namen ni gospodinjski, marveč prenosniški. Kakovost slike, torej razločljivost in svetilnost, je namreč opazno slabša kot pri vstopnih namiznih različicah. Pripravice so zato za terenske ljudi, ki bi radi manjši družbi ob vsaki priložnosti pokazali bodisi fotografije, bodisi poslovne predstavitve. In kot zvedavega tehnofila me je zanimalo, koliko je resnice v dvometrskih prizorih, ki jih v sliki ter besedi navajajo promocijski materiali izdelovalcev. Na testis sem vzel več raznolikih modelov, ki so le delček ponudbe, a vseeno dajo zadovoljiv pregled področja.

Projektorske tehnologije so načeloma tri. Najbolj pogosta je DLP od Teksaških inštrumentov. Ta deluje na osnovi premikajočih se mikrozrcalc, ki predstavljajo posamezne piksle in jim dajejo jakost. Čeprav je nekoč dotični princip na velikih mašinah vseboval vrteče se barvni krog, zdaj za različne valovne dolžine skrbijo barvne diode. Druga prav tako razširjena možnost je LCOS (Liquid Crystal on Silicon), kjer svetlobo filtrirajo tekoči kristali neposredno na čipu. Na papirju ima DLP boljše barve in LCOS boljšo razločljivost, a pri malih izvedenkah se na to ne gre ozirati. Poleg tega obstaja vrsta podvariant.

Čeprav večina modelov uporablja eno od teh dveh tehnologij, obstaja še tretja, z laserji. Njihovi prednosti sta stalna fokusiranost in najboljša barvna reprodukcija, a je izdelava dražja. Problematičen je zlasti zelen laser, pa tudi frekvenca, saj morajo za mirno sliko topovi fotone ustreliti stomilijonkrat na sekundo. Mimogrede, omemba laserja ne pomeni vedno te tehnologije, kajti tudi prvi dve lahko za vir svetlobe uporabljata laserski žarek.

Najbolj izpostavljena projektorska cifra je svetilnost oziroma svetlobni tok, označen z enoto lumen, ki opisuje zaznano moč svetlobe. Ponavadi uporabljajo še predpono ANSI, ki pomeni merilna pravila Ameriškega inštituta za standardizacijo. V tem segmentu so vrednosti med 10 in 100, in razlike so temu primerne. Načeloma lahko vsak s poltretjega metra oddaljenosti pokaže sliko z diagonalo dveh metrov, le njena jasnost oziroma svetlost bo vprašljiva. Obstajajo tudi 200-lumenski projektorji, ki se uvrščajo v kategorijo pico, a ti potrebujejo štrom iz vtičnice.



Upam, da obstaja prav poseben nivo pekla za marketingarje. Takile prizori, s katerimi reklamirajo žepne projektorji, so tako zlagani tako v velikosti kot v jasnosti slike. Pri taki svetlobi celo najmočnejši modeli nimajo šans.

Razen res redkih izjem pritlikave čarobne lanterne nimajo uravnavanja geometrije. Za pravokotno podobo mora biti zato naprava usmerjena naravnost v podlago, drugače bo na steni trapez. Glede pregorevanja žarnic pa se ni treba sekirati, saj so le-te romale na smetišče zgodovine. Uporabljajo se le še LED-sijalke, katerih dolgoživost sega v desettisoče delovnih ur.

Podoba na steni

Samsung galaxy beam, edini telefon s projektorjem na slovenskem trgu, in mnogo dodatkov za iphone sijejo s 15 lumni, Nikonov coolpix S1200pj, fotoaparat z žarometom, pa z 20. Ne bom trdil, da je taka reč neuporabna, a vseeno je njena korist omejena. V svetlem prostoru nimaš s tako švoh sijalko kaj početi, medtem ko je barvita vsebina v popolni temi dejan-



Pico projektor je zanimiv in dobrodošel element mobilnika, ki zaradi stalne prisotnosti pride zelo prav. Žal pa galaxy beam s cenovno postavko 500 EUR ni ravno hotnica, kajti njegov drob je prejšnjega rodu: dvojedrnik, Android 2.3 in švoh displej. Sveti takenako bolj ubogo, slabše od prav tako 15-lumenskega dodatka za iphone. V temi še gre, pri normalni svetlobi pa bo projekcija na steni majhna ali nevidna. Dobra plat Androida je, da bo tisto, kar vidiš na zaslonu, na steni. Poleg telefona dobiš še dva akumulatorčka z 2000 mAh.



Razširitev za iphone 4/4S, bodisi v obliki ovitka, bodisi s kablom povezane priprave, je ničkoliko. Tale od firme Digitus je s slovenske police in se mi je dopadel. V primeru lastništva mobilnika bi ga celo kupil, če bi stal stotaka, ne dvoje njih. In če ne bi bilo posredi glupih Applovih omejitev, ki se tikajo zunanjega displeja. Mednje sodi ta, da ne moreš ročno prikazovati in povečevati fotografij na steni, marveč se lučka vklopi le, če štartaš slideshow. Apn. Kul pa je, da ima srajčka zalogo elektrike tako za lastne potrebe kot za morebitno napajanje telefona.



Philips picopix s kvadratnim decimetrom ploščine resda ne paše v hlačni žep, a je še vedno mobilni onegaj. V kompletu dobiš celo torbico in daljinec. S svetilnostjo 55 lumnov se odlično odreže, baterijsko deluje dve uri, ima 2 GB prostora, vanj lahko zadegaš USB-ključ in ume odkodirati video. Žal je manj privlačna cena 360 evrov, ki je že blizu desetkrat svetlejšim namiznim inačicam. Moraš res vedeti, zakaj ga kupuješ. Moti tudi ventilatorski šum.



Acerjev model K130 ni žepni projektor, saj meri 14 x 12 centimetrov in ni na baterije. Ga pa omenjam kot primer malega mobilnega žarometa, ki sije s 300 lumni in kontrastnim razmerjem 10.000:1, vsebuje mrežo 1280 x 800 mikrozrcalc in celo premore samodejno izravnavo pravokotnosti slike. Sam predvaja filme, slike in dokumente. Vse to za 450 evrov.

sko lahko projicirana na diagonalo poldrugega metra. Beam in večina drugih telefoničnih gizmov premore le tako imenovano nHD-ločljivost 640 x 360 (devetina od 1080). A glede na svetilno bednost manka pikslov niti opaziš ne.

Samostojne lučke imajo že v štartu boljši izkaz, kajpakda ob višji ceni. 25-lumenske izvedenke v velikosti mobilnika stanejo od oka 250 evrov, a so nepriporočljive, kajti za stotaka več dobiš že docela uporaben miniprojektor proizvajalcev, kot so Acer, Asus in Philips. Taka škatlica sicer tehta 30 dek in meri 10 x 10 x 3 centimetra, vendar naredi sredi dneva v sobi ob ugasnjenih lučeh barvito dvometrsko sliko, in to le na baterijske škrate elektrone. Ločljivost v tem razredu štarta z 842 x 480 in gre tja do 1280 x 800. Je pa res, da moč sijalke terja hlajenje, kar se odraža v presenetljivo glasnem ventilatorju. Ti boljši modeli imajo običajno vdelan zvočnik, par giga shrambo in čitalnik za kartice, dočim nekateri vrhunski delujejo kot samostojen prikazovalnik za filme, dokumente in prezentacije, tako da sploh ne nucaš računala.

Večina dobrih projektorčkov omogoča priklope vseh sort, čeprav je treba določene kable dokupiti. Možno je torej gledati HDMI-vir, kot je kamera ali konec koncev playstation 3, in priključiti računalnik ter ploščice oziroma tablice. Z izjemo iNaprav je projekcija v bistvu zaslon povezane naprave. Apple je namreč za svoje mobilije to uredil drugače. Iphone in ipad jemljeta projektor kot TV, tja pa sta privzeto voljna poslati bore malo vsebine. Sistemsko to pomeni le filmčke, YouTube, prezentacije v Keynotu in fotke v načinu slideshow. To možnost podpirajo še nekatere aplikacije in igre, za kaj več pa je treba sistem jailbreakati.



V temi in ob svetlih prizorih se tudi brlivke s 15 lumni, kakršna je na beamu (levo), v redu obnesejo. Na desni je picopix s 55 lumni, na sredi pa mali acer K130, ki nuca veliko elektriko. Projektorji so dva metra od stene, slike pa so široke okoli enega metra. Ob prižganih lučeh postane leva slika nevidna.

Dobra igrača

Projektorčki so se mi dopadli in z njimi sem se, kot mi pritiče, precej dobro igral. Nobeden od njih seveda ne more nadomestiti domačega televizorja, je pa njihova uporabnost toliko večja na terenu. Večji in boljši seveda dajejo svetlejšo in bolj podrobno sliko, a najbolj priročne so telefonične variante. Z njimi lahko družbo navdušuješ s fotkami in videom kjerkoli. Filma na tak način resda ne bo nihče gledal, pa tudi slikanje riti na pročelje sosedove hiše ne bo imelo željenega učinka. Toda za polmetrsko sliko smešnic s spleta na steni gostilne mali svetlobni kanonček zadostuje. Ali za risanko z deco pred spancem na stropu spalnice. Ali za pornič pod rjuhami.

Uporabnosti za hece je res veliko, od VJanja do strašenja spečih s projiciranjem pošasti na stene. A zabavne izkušnje gor ali dol, cene za tak namen ne odtehtajo. Zato si želim oziroma se veselim izboljšane, pomanjšane in pocenjene tehnologije, ki bo picote naredila manj butične. Možnosti so široke in zato potencial obstaja. To bodo učiteljice vesele, ko jim bodo dijaki na hrbte sevali hudomušne podobe.



Torbična in žepna osma Okna



Zeleni, svetlo modri, oranžni in rudeči kvadratki, ki so jih predstavili Windows 8, so se preselili še v prenosne naprave. LordFebo strne prve vtise o Microsoftovi tablici in mobilnem telefonu.

Evolucija operacijskih sistemov domačih računalnikov se je pričela z Basicovo in DOSovo ukazno vrstico, nakar sta Apple in Microsoft uvedla namizje z ikonami in odpirajočimi se okni. In tako je bilo naslednjih petindvajset let. Večini Jokerjevih čitavcev se zdi dvoklikanje, premetavanje oken in ubadanje z datotekami samoumevno. Tistim, ki se z računalniki šele srečujejo, pa klasična okenska logika ter upravljanje z miško nista tako naravna. Sistemi in vmesniki tablic ter telefonov so marsikaj poenostavili, vendar je resnici na ljubo PC še vedno vseprisoten, tam pa prevladuje Microsoft z otrokom in babicam neprivlačnim okoljem. Revolucija operacijskega sistema Windows je bila zatorej obvezna. Nastala so Okna 8, ki predstavljajo nov, bolj intuitiven vmesnik pisanih ploščic, med ljudmi imenovan Metro.

Windows 8 na hitrico

Čeprav novi Windows še vedno nudijo klasičen desktop z ikonami in datotečnim raziskovalcem, kjer tečejo starejši ali profesionalni programi ter večina orenk špilov, je kožica Metro privzeta in neizklopljiva. Ta je popoln odmik od dosleješnjega pristopa in gre v smeri mobilniškega. Ličen mozaik štirikotnikov ponazarja programe in vsebine, mnogo ploščic pa je animiranih oziroma živih, torej se na njih brez klika kažejo dinamične informacije. Videz sistema in aplikacij je uniformno prijazen, z velikimi in jasnimi oznakami ter brez roletnih menijev. Tudi miselnost z brezšivno vpetostjo oblačnih in socialnih elementov ter odsotnostjo prčkanja z datotekami je za velike računalnike povsem nova. Dizajn je kakopak zasnovan za upravljanje s prsti in vsebuje nekaj inovativnih šlatalnih potez. To je v trgovine spravilo nov rod PCjev z zasloni na dotik, ki naj bi dvignili osebno računalništvo na novo, triletniku jasno raven.

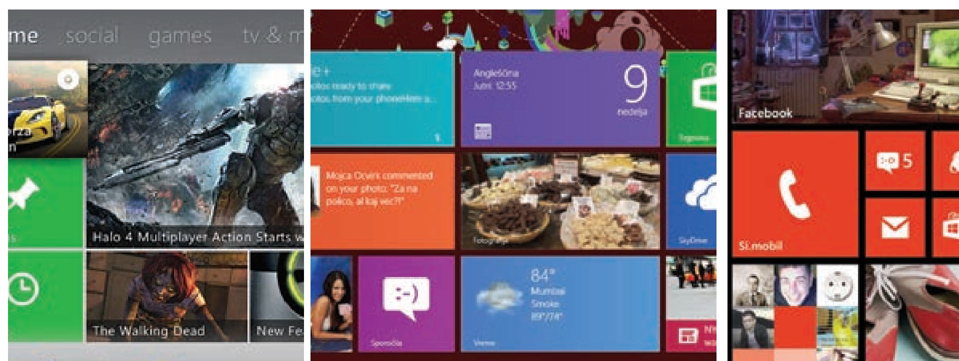
Izkušnja novega sistema na dotikabilnem notebooku je dobra, saj je tako upravljanje odzivno, gladko gibajoče in za Metro pravzaprav edino logično. Tudi namembnost slednjega pride na prenosnem računalniku bolj do izraza, naj gre za terensko igranje preprostih igric, družabne komponente, gledanje filma na kavču ali enovito prikazovanje slik iz različnih virov. Še v standardnem okenskem namizju sem mnogokrat raje prstil, kot se ubadal s pregovorno slabimi trackpadi, čeprav majhni displeji in tisti podrobni okoliš niso najboljši za tako vrsto vmesnika.
Nekam drugače je z novim razredom dotikabilnih namiznih mašin. 24-palčnega monitorja običajno nimaš pred nosom, marveč na prstom nedosegljivi razdalji. Miškovno-tipkovniško ukvarjanje s cesarjevimi novimi oblačili pa je bližnjicam navkljub okorno. Iz slednjega razloga se zdi, da Windows 8 niso pripravni za naše sobne, 'delovne' računalnike. A po drugi plati lahko Metro zanemariš, težav z združljivostjo iger in programov praviloma ni, urnost pa je enaka sedmici. Menim, da bo nadgradnja slejkoprej obvezna, a le do 31. januarja ta korak stane borih 30 evrov.
Prve vtise z Windows 8 na tavelikih osebnih računalnikih smo delili ob izidu, več jih bomo v bližnji prihodnosti, ko bo sistem uležan. Tokrat sem pogledal na drug konec računalništva, v žepne, tablične in torbične naprave, ki jih prav tako ženejo Windows 8. Google in Apple sta Microsoft na tem področju močno prehitela, zato je odgovor iz Redmonda širši in ambicioznejši: združiti videz in uporabniško izkušnjo čisto na vseh platformah.
Največja novost okenskega tabora so tablice, ki so na voljo v dveh izvedbah. Cenejše, ki konkurirajo obstoječim modelom, so zgrajene okoli procesorja ARM, dočim so tiste dražje pravi PCji z Intelovo arhitekturo x86. Najbolj znan predstavnik prve skupine je računalniček surface, s katerim se Microsoft vrača med proizvajalce železnine.



Z Okni 8 se dotikanje zaslonov seli v PC-svet. Vsi proizvajalci od LGja in Samsunga prek Sonyja in Toshibe do HPja in Della so v program uvrstili nove sorte računalnikov, ki se začnejo s hibridnimi prenosniki in končajo z namizniki, ki imajo vso železnino v monitorju (tako zvani PCji all-in-one).

Tamala okenska tabla

Surface je velika, oglata in ne ravno elegantna plošča, katere temelj je Nvidijina štirijedrna tegra 3 z 2 GB rama. Pride v dveh variantah, 32 in 64 GB, vendar za razliko od tekmecev to ne pomeni tolikšne proste shrambe, kajti kar šestnajst giga si vzame sistem. Na srečo je mogoča razširitev z SD-kartico. Zaslon ima kljub velikosti 10,6-palcev bedno razločljivost 1366 x 786, kar se najbolj odrazi pri čitanju revij. Vključeni so še wi-fi, dve podhranjeni kameri, slabo tipalo nagibanja in modri zob ter za nameček navaden USB, kamor lahko zadegaš ključ ali disk. Ker izdelek noče biti izključno igračasta tabla, je skoraj privzet dodatek je raznobarvna pokrovka s tipkovnico. Z njo v kompletu surface 32 GB v ZDA pride okoli 510 evrov, v Evropi pa bo cena ziher višja.
Na surfacu teče sistem Windows RT. Gre za inačico osmice, prirejeno mobilniškim čipovnim rešitvam, ki pa se po videzu ne razlikuje od večjega brata. Vključen je celo klasičen desktop, kar je precej nenavadno. Pravzaprav se zdi, da je ta del le za Office RT, ki je eden redkih programov, ki ne teče skozi Metro. In za nekatere podrobne nastavitve, ki so dosegljive le v tamkajšnji stari nadzorni plošči. Zakaj se mora uporabnik ukvarjati z okoljem, ki ni narejeno za dotikanje in ki ne paše na ljudski izdelek, ve le Microsoft. Pravzaprav je ta dvojnost Oken 8 nasploh čudaškost, zaradi katere imaš kljub gladkemu prehajanju med načinoma občutek, da po nepotrebnem furaš dva ločena sistema.
Metroidni vmesnik je, kot smo že povedali v prvem ogledu, na videz jasen, a vsebuje par naprednih drsalnih potez od roba zaslona in svojevrstno logiko, ki jo je treba spoznati in zaobvladati. Vse rešitve niso



Ploščice povsod: na levi vmesnik od xboxa 360 (ki si z Windows 8 deli le videz, ne pa tudi kode), na sredi Windows 8 in na desni Windows Phone 8. Standardizirana podoba, ki zapoveduje vse od tipografije naprej, je sicer všečna, a pokoravajo se ji načeloma vsi programi, kar naredi vse skupaj nekam dolgočasno.

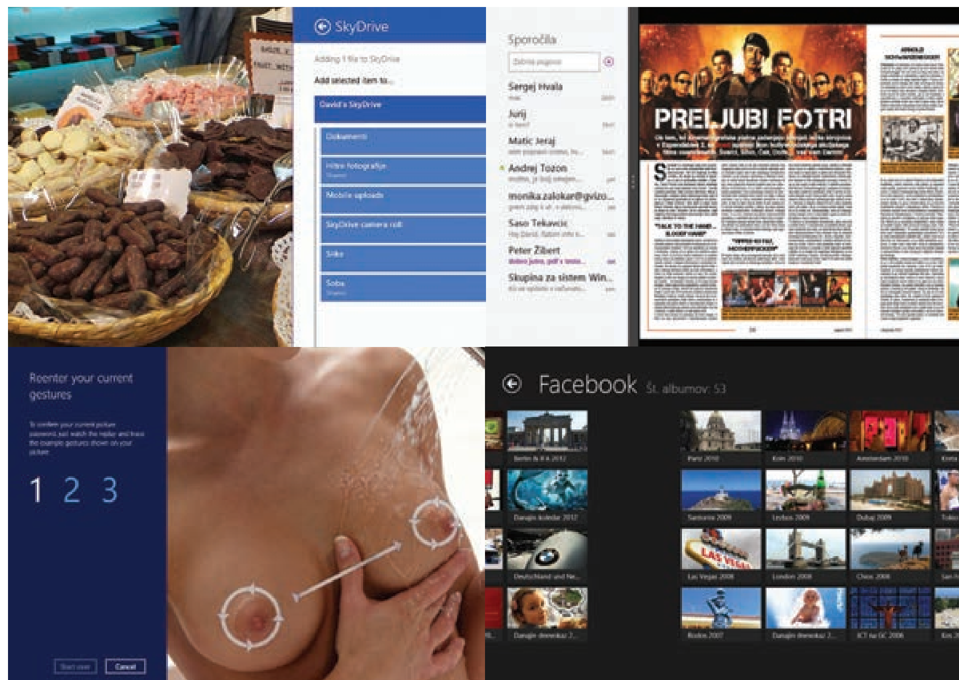


Surface, ki je od ipada višji za polčetrti centimeter in tehta 680 gramov, je narejen iz odporne magnezijeve zlitine. Domiselna posebnost je priročno stojalo na zadnji plati, ki napravo v kombinaciji z velikim in širokim zaslonom (16 : 9) naredi primerno za gledanje filmov. Mogoče je dokupiti dve uradni tipkovnici s sledilno ploščico, ki rabita kot ovitek. Mehka (touch cover) je komaj kaj boljša od tipkanja po zaslonu, trša (type cover) pa ima mehanske tipke. Ker se naprava jemlje bolj 'računalniško', nima mobilniške in satelitske povezljivosti.

najboljše, naprednih opcij kronično primanjkuje, železnina zna biti počasna in često je funkcionalnost v službi dizajna. Toda na kraju rokovanje z napravo ni napačno. Kontakti in koledarji z vseh vetrov so samodejno vnešeni, klik na frenda pokaže njegove aktivnosti na raznih omrežjih in fotografije, v galeriji lahko brezšivno pregledujemo Facebookove albume in slike z osebnega računalnika ... Kajpakda se Microsoft pri tem obnaša selektivno. Google Plusa ne šmirgla, enako ne Picassinih galerij, le Flickrjeve, in oddaljena shramba je zgolj Skydrive. Račun za storitev Live je seveda obvezen.

Manko programja je največja hiba novega sistema. Tablica brez nucnikov velja bore malo in Windows Store je z artikli napram AppStoru in Google Playu skopo založen. Bera se veča, vendar je znano, da je ima iOS praktično vse: klient spletnega servisa, aplikacijo letalske družbe, trgovine ali verige restavracij, dnevni časopis, dobro igro, turistični vodič. Tudi Android se je zadnje čase popravil, dočim je Microsoftova platforma komaj štartala. Mnogo pogostih storitev zaenkrat nima (uradnega) programa in je treba dostopati prek brskalnika, denimo Facebook, YouTube, Dropbox, Twitter, Delo, Siol Tvin ... Niti alternativnega brskalnika za Metro ni, zato si privezan na IE10. Navadnih 'računalniških' programov, četudi deset let starih iger, Windows RT ne poganjajo, zato si omejen na kržljavo in pomanjkljivo ponudbo s tržnice. Ta se resda polni, ampak znabiti, da bodo police založene šele v prihodnji generaciji.

Spisek iger je prav tako kratek. Čeprav igralec na surfacu ne bo stradal, se bo moral zvečine zadovoljevati z grižljajčki, saj orenk špilov ni. Večinoma gre za take i onake arkadice ter miselnice z malo prepoznavnimi imeni. Jezni tiči so recimo le Space in Star Wars. Še branjenja stolpov, ki so se razpasli na tablah, je zgolj za vzorec. Proslavljeni developerji, kakršen je Gameloft, sistem zaenkrat bolj tipajo in šodra je veliko. Sreča za pest naslovov pod blagovno znamko xbox. Ta ne pomeni, da je program za konzolo, marveč da gre za kakovostnejše izdelke. Ti stanejo od tri evre dalje in nudijo preizkusno različico.



Potegi s prstom na dotikabilnih napravah so mnogo bolj intuitivne poteze od motoviljenja z miško. Drs od zgoraj prikliče dodatne programske opcije, z desne odpre nastavitve, z leve pa preklaplja med odprtimi programi. Zanimiv fičr je šlatalno geslo, ki je zabavno, ako vzameš za podlago sliko, kakršna je levo spodaj. Možno je imeti odprti tudi dve aplikaciji naenkrat. Zgoraj je primer brezšivne povezanosti z Microsoftovim oblačnim servisom Skydrive, kamor se shranjujejo slike, dokumenti iz Officea ... Na sredini pa je priročno pregledovanje Facebookovih albumov. Sistem sam po sebi nima DLNAja, torej naveze s TVjem.



Lepo presenečenje med Microsoftovimi igrami je lahkotna epizodnica Adera, mešanica iskanja in uporabe predmetov ter logičnih ugank. Ne samo zato, ker je zastonj in privlačna za staro ter mlado, marveč ker je v celoti govorjena v slovenščini!

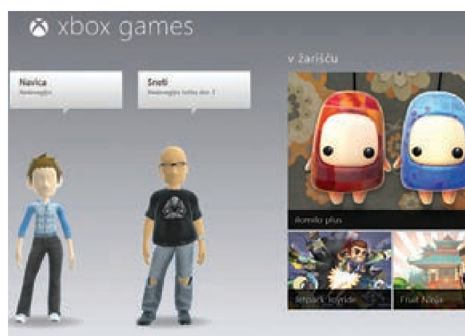
Močno sistemsko poreklo gotovo ima potencial. Surface ne more biti tekmec ipadu mini ali nexusu 7 v ženski torbici, toda nekomu, ki je doma v Officu, se bo naprava takoj prikupila. Prednaloženi Word, Excel in Powerpoint so orenk orodja, neprimerljiva z nekajevrskimi urejevalniki pri konkurenci. To, da napravo predstavljajo z originalno tipkovnico, naredi surface v očeh mnogokoga resnejši in bolj koristen. Dobrodošla je takisto možnost več uporabniških računov in močan nadzor nad početjem otrok. Obojega konkurenca ne nudi. Fino je nadalje shranjevanje dokumentov in nastavitev v oblak, kar botruje temu, da imaš surface ob prvem zagonu brž nastavljen enako kot PC, od pošte do namizne tapete.

TAVELIKE OKENSKE TABLE

Surface in njemu podobni samsung ativ tab sta zaenkrat edini tablici s poceni procesorjem in sistemom RT. Večja je ponudba dražjih tabel, ki imajo Intelovo čipovje in polnopravna Okna 8. Ti računalniki niso jasno definirani, saj ni zgornje meje. Acerjeva iconia W510 na sliki je denimo 10-palčnik z Intelovim atomom, medtem ko bo Microsoftov surface pro poganjal i5, napovedane pa so še izvedenke s celo 15-palčnimi zasloni, ki so v bistvu notebooki s snemljivim zgornjim delom. Njihove sposobnosti so zato raznolike, pri čemer so modeli na počasnejšem koncu precej nezmogljivi.
Testirana iconia je po definiciji resda polnopraven PC in ima trdo snemljivo tipkovnico. Vendar za nam ljubo rabo klasični modus navkljub kompatibilnosti ni. Intel je atomčke naredil zato, da lahko konkurira ARMu po zdržljivosti baterije. Primerni so kvečjemu za kakšno 2D-igrico oziroma za zelo zelo stare naslove. Dotični acer stane 600 evrov, kar je napram surfacu resda dokaj poceni, v splošnem pa drago, saj ga pesti enaka švoh osmisljenost.



Vseeno prednosti pri večini uporabnikov ne odtehtajo zaenkrat omejenega, nedodelanega okolja z mnogo hibami. Surface hoče biti obenem prenosnik in tabla, a se izkaže za polovičarskega na obeh področjih. Morda bo jutri bolje, vendar dvomim, da bo v tej generaciji presegel nišno zanimivost in postal obče enakovreden izdelkom Aja in Gja.



Kot Windows 8 ima surface igralsko središče Xbox Games, kjer uporabniki vseh Microsoftovih naprav prijateljujejo in si merijo spolovila s številom trofej. Na žalost orodje Smart Glass, s katerim postane tabla hardverski in vsebinski podaljšek xboxa, Slovencem ni na voljo, tako kot ne kupovanje filmov.

Okenski telefon

Zaplankani Windows Phone 7 ni požel želenega uspeha niti v navezi z Nokio, ki je splovila lično lumio. Windows Phone 8 je naslednji Microsoftov poskus, da zaokroži svoj ekosistem in drugima taboroma odvzame vsaj košček pogače. (Pri tem je za obstoječe lastnike velika klofuta, da winfoni 7 niso nadgradljivi.) A čeprav so stari programi združljivi, imajo mobilniški Winsi enako težavo kot surface: programje je pičlo. YouTube in Facebook obstajata, 24ur in še par slovenskih nucnikov takenako, vendar za sistem, ki ima vsega dva odstotka svetovnega deleža, zagnano razvijajo le Microsoftovi fani. Še izvirnih Angry Birds ni.
Največji adut osmice je družabnost, ki je urejena daleč najbolje – tako, kot bi morala biti povsod. Kontaktni podatki z raznih koncev, statusi, objave in tviti prijateljev, njihove fotografije – vse je izvrstno povezano v estetsko in gladko izkušnjo. Pri slikah sistem ne dela razlik med lokalnimi in v oblaku (Skydrive in Facebook), naj gre za ogledovanje, obdelovanje ali deljenje. V en koš je shranjena tudi vsa komunikacija s stikom, kar pa se mi ne dopade baš, saj so dialogi s FB-ja in Messengerja pomešani s telefonskimi sporočili. G+, Gtalk in Dropbox sta za WP8 neobstoječa tako v sistemu kot v štacuni.
Osmica je v primerjavi s predhodnikom sličnega videza močno napredovala. Jedro si deli z velikimi Okni in hitrostni preskok je očiten. Boljša je večopravilnost, zaslonska ločljivost je po novem 720 x 1280, procesorji so lahko večprekatni in vključeno je fočkanje po protokolu NFC ter uporabno USB-priklapljanje na PC. Od softvera so na prvem mestu odlični Nokijini zemljevidi, ki so del sistema ne oziraje na izdelovalca aparata. Čeprav privzete govorjene navigacije (še) ni, jih lahko zastonj snamemo za vsako državo posebej, kar turistu pride zelo prav. Novosti sta še Otroški kotiček, kjer starš deci omeji dostop oziroma dovoli le določene programe in glasbo, in privatne izbe za izmenjavo koledarjev, fotografij ter zapiskov znotraj kolektiva oziroma familije. Seveda morajo imeti vsi okenski fon.
Windows Phone 8 ima svojevrsten pristop in vrsto edinstvenosti, ki jih pri konkurentih ne najdemo. Deluje uživaško gladko, kar za Guglove fone vselej ne velja, in ima vsečno deljenje vsebin med aplikacijami. Kazi ga nekaj pomanjkljivosti v vmesniku in funkcionalnosti, od klicalnega dela in nepraktičnega izbirnika aplikacij prek nerazširljivosti pomnilnika do sistemskega neupoštevanja DLNAja (še PCja ne vidiš s telefonom), ampak popoln itak ni noben sistem. Pod črto gre za zrelo okolje, ki ima toliko plusov in minusov kot tekmeca. Je pa res, da je z uniformnostjo in ignoriranjem določenih servisov je bolj kot široko odprtemu in prilagodljivemu Androidu podoben iOSu.
Težava je pak v podpori, saj omejena prisotnost rezultira v ozki ponudbi. Zlasti sem razočaran nad skopim in starim spiskom špilov. Toda njegova pot se je v resnici komaj začela in mu privoščim, da se mu bodo vremena zjasnila. Za dobrobit uporabnikov pa bi se itak lahko vsi trije igralci trije malce ozrli čez plot.



Zastavonoša Microsoftovega telefoničnega sistema je ceglasta nokia lumia 920 (zgoraj), ki ima odličen fotoaparat in veliko naloženega softvera, med ostalim govorjeno navigacijo, ter preizkušeno deluje z rokavicami. Drugi model, ki je pri nas že naprodaj, je bolj elegantni HTC 8X. Posebnost obeh je, da ju tržijo v pisanih barvah, kar je pozdrava in zgledovanja vredno. Kmalu prispeta še samsung ativ S in huawei W1.



Ploščični prikaz ponuja tri velikosti pravokotnikov, ki znajo prikazovati podatke, recimo nova sporočila ali vreme. Razen barv nastavitve namizja niso mogoča, saj morajo programerji aplikacij uporabljati iste šablone, zato je vmesnik na vseh telefonih WP8 do pičice enakega videza. Logika je preprosta: v sistemu ali v programih vedno drgni levo za dodatne zaslone. Vsečno, ko se navadiš, le izkoriščenost prostora je za moj okus slabša in posledično imaš naenkrat manj informacij. Posebej je neumen navpični, nepriročni spisek aplikacij.

SAMSUNG GALAXY CAMERA

Posamičnih fotoaparatov sicer nimamo navade testirati, a pri tem izstopajočem modelu delamo izjemo. Gre namreč za kamero s sistemom Android, ki jo je moč uporabljati kot katerokoli drugo androidno napravo.

Tale samsung resda ni prvi fotkič z Googlovim sistemom, a je daleč najbolj zmogljiv. Večino drobovja in softvera si namreč deli z zmagovalnim mobilnikom S3. Temelj je Android 4.1 (Jelly Bean), žene ga poznani hišni štirijedrnik exynos 4412 brzine poldrugega gigaherca, 4,8-palčni LCD pa ima razločljivost 1280 x 720. Zadeva ima giga delovnega pomnilnika, modri zob, wi-fi, HDMI, režo za microSD, GPS, zvočnik, mikrofon, izhod za slušalke in plac za kartico SIM. Skratka, vse postavke, ki jih ima S3. Razlika je le, da podpira samo podatkovno povezavo. Klasično telefonirati z onegajem torej ni možno, lahko pa pošiljaš in sprejemaš SMSe in MMSe ter čvekaš po Skypu.



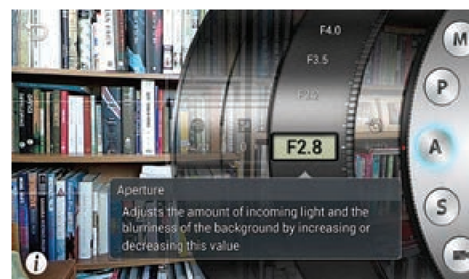


Aparatus nima organskega displeja, marveč tekoče kristale. Notranjega prostora za fotografije, video in aplikacije je le slabe štiri gigabajte, zato je dokup kartice microSD obvezen. Baterijska neodvisnost je v svojem segmentu švoh, saj zdrži le nekaj ur rabe. Dobra plat je klasičen vtič micro USB.

V prvi vrsti je galaxy camera seveda fotoaparat. Tu je osnova 16-megapičični senzor CMOS, ki svetlobo dobiva skozi optiko razpona 23 do 483 milimetrov (v primerjavi s 35 mm standardom, seveda), kar pomeni 21x zum. Občutljivost sega od 100 do 3200, zaslonka pa se je sposobna odpreti za dvotisočinko sekunde. Vložena je tudi bliskavica, ki je kajpak zasilna, a vseeno ne le bedna ledica nalik mobitelom. Z izjemo sprožilca in približevalnega gumba vse ukaze izvajaš softversko na zaslonu. Sem sodijo ročne nastavitve, predpripravljeni programi za nočno slikanje, glajenje kože in lepljenje panorame ter nekaj predprisotnih učinkov za črnobelost in starinskost. Omogočeno je glasovno krmiljenje (cheese, zoom in ...), kar pride prav, če daš aparat recimo v gnezdo kač.

Fotografije kljub razločljivosti 4608 pikslov in velikosti okoli treh megabajtov niso vrhunske, kajti zadeva je navsezadnje še vedno kompaktnež. Tipalo je miceno, zato je šum prisoten tudi pri nizki občutljivosti. Najbolj me je razočarala izravnava beline, saj so slike notranjosti često vlekle proti oranžni, zunanje pa proti modri. Ob normalni svetlobi so podobice včasih komaj kaj boljše od telefoničnih. Pri slabših pogojih je razlika seveda večja, najbolje pa se odreže približevanje, kjer pride do izraza dober kompenzator tresavice. Ampak ob koncu dneva je kakovost fotografij še vedno prenizka za 470 evrov oziroma je mogoče za ta denar dobiti boljši fotoaparat.

A če cenovne etikete galaxy camera ne upraviči v fotografskem smislu, se jo trudi pri drugih zmožnostih. Androidno okolje z vsemi povezljivostnimi variantami nudi poslušanje muzike, gledanje filmov, nabijanje špilov, orientacijo, čekiranje pošte in sto tisoče aplikacij ... To niso obrobna početja, marveč je zanje naprava kot nalašč zaradi brzine in velikega ekrana. Predvsem pa sistem nudi dodano vrednost rokovanju s fotografijami. V prvi vrsti je to oblačna shramba Dropbox, ki je s 50 gigabajti prostora za dve leti privzeta. Ujeti spomini tako samodejno romajo v oblak in nato na domači računalnik, zato ne nucaš kabla ali čitalnika kartic. Prav tako jih je mogoče obdelati kar



Namesto kolesc ekspertno nastavljanje poteka skozi take lične izbirnike, ki dajejo takojšen predogled. Dotikabilni vmesnik se obnese, potarnam pa nad počasnostjo zbujanja aparata.

na fotkiču, bodisi s priloženima Photo Wizardom ali Instagramom, bodisi s katerimkoli drugim orodjem, ter jih objaviti na spletu ali e-poštno posredovati. Enako velja za video, ki ga kamera zajema v obliki 1080p. Omeniti velja še Samsungovo prepoznavo obrazov, ki nudi olajšano posredovanje posnetkov slikanim osebkom. Škoda, da je ta podatek na voljo le v sistemski galeriji, ne pa tudi v drugih, boljših pregledovalnikih. Zanimiva, čeprav v praksi ne najbolj uporabna je avtomatična odprema fotk do osmim bližnjim telefonom po wi-fi direktu. Cokla te naveze je preveč motoviljenja z nastavitvami. Poleg tega je bolje deliti dobro fotografijo ali dve kot pa folku mobilnike samodejno polniti z ducati velikanskih datotek. Poudarjana lastnost, ki prav tako nima velikega smisla, je še mobilniška povezljivost. Izdelek je zaradi tega gotovo dražji za par desetakov, uporaben pa ni. Ni namreč razloga za še eno podatkovno naročniško razmerje, saj lahko wi-fi točko na terenu ustvariš z vsakim telefonom.

Galaxy camera je nov Samsungov eksperiment in kot naprava se mi čisto dopade, le cena ni privlačna. Potencialni kupec namreč redko gleda širše oziroma je vprašanje, če vse te možnosti dejansko potrebuje. Ako poseduje dober fon, potem že ne. Zato menim, da se milijonsko ne bo prodajal. ***LordFebo***

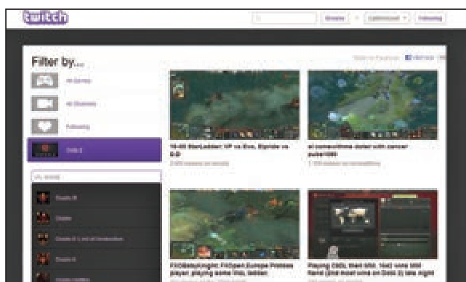
Zajemalki zaslona

Aggressor se pozabava z napravicama za snemanje podvigov in polomijad.

V časih, ko je življenje vse bolj vtkano med niti socialnih omrežij, ni več dovolj igrati le zase. Zen dosežeš šele, ko pokažeš svetu, kako si v Black Ops fental sovražnika s tomahavkom čez vso karto ali v World of Tanks sam sprašil rit neprijateljskim oklepnikom. Forumi se šibijo pod težo slik iz iger, YouTube pa ima več videov z igrami kot onih z mačkami in dojenčki. Za nameček pojav ni omejen na večigralske spopade, saj se ogromno ljudi snema med pobijanjem, pretepanjem ali prehitevanjem računalniških nasprotnikov. V format gibljivih slik se selijo opisi iger, medtem ko so tekstovne rešitve dostikrat nadomestili videoposnetki. Nadebudni amaterji in profesionalci bodo zategadelj veseli dveh novosti s tega področja priznane tvrdke Avermedia: zunanje konzolne zajemalke game capture HD ter pretočnemu videu prilagojene kartice live gamer HD.

Lajvstrim, stari

Prelivanje vsebine z zaslona na disk in naprej na splet je v primeru računalniških iger dovolj dosegljivo, saj to nalogo opravljajo programi, kot so Fraps, XSplit in AmaRecTV. Konzole pa snemalnega softvera še ne poznajo, zato zanje potrebuješ dodatno strojno opremo, torej komponento, v katero speljeŠ video signal. Take TV-kartice so ponavadi v PCju, ki ga mora snemalec v tem primeru imeti poleg konzole.
Toda namenski hardver je hkrati uporaben za računalniško igranje, saj manj obremenjuje procesor in ne zavda gladkosti igranja. To je zlasti pomembno za oddajanje v živo, saj moraš v realnem času stiskati video in si ne smeš privoščiti zatikanja.



Če se hočeš na hitro prepričati, kakšen razmah doživlja spletno spremljanje igranja, odjadraj na Twitch.tv in se čudi množici zastopanih iger.

Ravno streamanje te dni doživlja pravo eksplozijo. Vedno več ljudi ima očitno fetiš na to, da lahko svet v živo opazuje njihovo igranje. Ponavadi s frisom iz spletne kamerice nekje v zgornjem kotu videa, kar lahko napraviš denimo s programčkom VH Multi Cam. Ter s komentiranjem z napol mutiranim glasom, ki ga znajo orodja pripeti videu. Vsa odmevnejša tekmovanja lahko v živo spremljaš na netu, zvezdniški komentatorji in igralci, kot sta TotalBiscuit in Kripparian, pa imajo trume gledalcev in mnogo slave željnih posnemovalcev.



RECentral ima prijazen vmesnik s tremi zahtevnostmi nastavitev. Na prvi skuša vse storiti sam, na srednji pa tako določiš kvaliteto videosignala.

Zato kot gobe po dežju rastejo spletni servisi s prostorom, na katerem postaviš na ogled svoje igrarije. Vodilna sta odvrtek Justin.tvja TwitchTV in Livestream, kamor se lahko priheftaš brezplačno, če nisi alergičen na oglase. Za tako početje potrebuješ internetno pipico s hitrostjo odpošiljanja podatkov vsaj 5 megabitov na sekundo in programe za pretočni video, kot sta plačljiva XSplit in Wirecast, ali zastonjski Adobov Flash Media Live Encoder. Najbolje pa je, če imaš tudi za ta namen specifičen hardver.

AverMedia Game capture HD

Game capture ni računalniška kartica, marveč samostojna snemalna škatlica, ki pride med konzolo in TV. Ima zgolj komponentne priključke in priložene vse ustrezne kable za xbox 360, PS3 in wii. Na kakovost v primerjavi s HDMIjem to vidno ne vpliva, težava je le, če zaslon nima tovrstnega priklopa. Slike in video se lahko stekajo v zunanji USB-medij ali v vgradni 2,5-palčni disk, ki ga ne dobiš zraven.
Maksimalna razločljivost je 1080i, kar pomeni, da boš najverjetneje ostal pri 720p. Signal se strojno stiska s kodekoma H.264 in AAC v video MP4 z največ tridesetimi sličicami na sekundo in stereozvokom, slike pa gredo v JPEG. Dokler je slika pri miru, so fotke ostre, medtem ko jih gibanje rado zamaže. Kvaliteta videa je glede ostrine solidna, vendar so barve rahlo sprane. Game capture HD pa žal ne omogoča pretakanja videa v živo, saj USB-izhoda ne moreš priheftati na PC.

Cena tega edinstvenega onegaja, kakršnih na trgu ni na pretek, je 150 evrov. Sicer nima najvišje možne kakovosti in vseh opcij, ki bi jih morda kdo želel. Je pa prenosna in enostavna za uporabo. Predvsem je pripravnejša od kartičnih rešitev, saj ti konzole in PCja ni treba imeti v istem prostoru, kar je mnogokdaj mukotrpno. Nam pride prav za krajo prizorov iz špilov, ki jih vidite ob opisih v konzolcu.

AverMedia live Gamer HD

Ta skupek sestavljata kartica PCIe, na kateri so vrata HDMI in stereo vhodi ter izhodi, in velik gumb za snemanje. Tega daš v USB in ga postaviš na mizo, nakar ga pritiskaš za začetek in konec snemanja. En kabel gre iz grafične kartice ali konzole s HDMI-izhodom do live gamerja, drugi iz slednjega v monitor ali televizor. Naprava tako postane vmesni člen med monitorjem in izhodno napravo, naj bo to grafična kartica ali xbox 360 / PS3.
Upad sličic na sekundo ob snemanju je bil v Starcraftu 2 skorajda ničen. Drugi močan adut je gladko strojno stiskanje s kodekom H.264, s katerim dobiš nekajkrat manjšo količino videa, kot ga izvrže Fraps. Kvaliteta je na nivoju – 1080p s tridesetimi sličicami na sekundo in 15.000 Kbps je videti imenitno in je tisto, kar potrebuješ za pravi HD stream.
Priložena programska oprema RECentral ti pomaga na vsakem koraku. Zna dodati govorjeni komentar in sama pošiljati pretočni signal na nekatera spletna mesta, med drugim TwitchTV. Zahtevnejši ga bodo speljali do namenskega softvera, taki pa bodo veseli dejstva, da se live gamer dobro razume z Xsplitom.
Izdelek žal pozna le stereozvok in kdor se ukvarja z urejanjem videa, potrebuje orodja, ki prebavljajo zapis H.264. Aplikacija RECentral v mnogočem še nastaja, saj je šele pred kratkim s posodobitvijo dobila možnost nastavljanja števila sličic na sekundo v pretočnem videu. In 250 evrov je za snemalnik nemalo. Za pol te cene lahko dobiš TV-kartico s HDMI-priključki, o kakršnih smo pisali lani v Jokerju 211 (id 8543). Dotične bodo manj zahtevnim zadostovale, vendar zmorejo kvaliteto videa kvečjemu 1080i in ne poznajo dobrega strojnega stiskanja. Live gamer HD je pač zadevščina višjega razreda za ozek krog resnih snemalcev in streamerjev, ki orke koljejo (pol)profesionalno. Tu se odreže odlično.



Škatlica game capturja HD je morda videti čokata, a meri po dolžini poldrugi decimeter in brez diska tehta 34 dek. Zato jo lahko mirno vržeš v ruzak in odneseš snemat sliko h kolegu. Live gamer na desni je resnejša naprava, namenjena prvenstveno pecejašem, četudi je moč z njo sliko pobirati s konzole, ki ima HDMI-izhod.





NOvI HAČI

Vse bolj nedeljski voznik LordFebo z novo toyoto spet začuti strast do vožnje. Sam', pismu, robniki so preblizu, lastne piste pa nima.

Toyota je za nepoznavalca le ena od daljnjevzhodnih znamk, katere avtomobili so sicer pogosti, vendar ne izstopajoči in zapomnljivi. Zato bi malokdo verjel, da njihovo značko nosi največ vozil na svetu. Od pričetka leta 1937 so namreč spravili v promet kar 200 milijonov štirikolesnikov. Prav tako vodijo v vsakoletnih statistikah. Resda je lani največ, osem milijonov osebnih avtov prodal koncern Volkswagen, ampak to je skupna številka mnogih tovarn, od Škode in Seata do Bugattija ter Lamborghinija, medtem ko je bilo tistih z napisom Toyota okoli sedem milijonov. In to kljub črnemu madežu, ki ga je pred nekaj leti pustil največji, večmilijonski vpoklic avtov zaradi zataknjenih stopalk, kar je botrovalo mnogim nesrečam. Zanimivo in edinstveno je, da podjetje vseskozi vodi član ožje familije Toyoda. (Črko v imenu fabrike so spremenili zaradi elegantnejšega zapisa v japonščini.) Sedanji prezident Akio je vnuk ustanovitelja Kiichira in pravnuk očeta japonske industrijske revolucije Sakichija.

Toyotica v igricah

Pri Toyoti, ki je nastanjena v istoimenskem mestu, se radi pohvalijo, da od vseh avtomobilarjev namenjajo največ raziskav in vlaganj v naravovarstvo. Toda zelenje bom dal to pot vnemar. Užitkarski cestni izdelki še vedno pijejo samo bencin, hrumijo in radirajo gume. Ter nastopajo v igrah.

Prva omembe vredna Toyotina igrarska pojavnost se je zgodila leta 1994 z veleuspešnim Sega Rallyjem, ki je v igralnice širom sveta prinesel podobo celice turbo. Celico smo nato vozili v večini kasnejših relijev, dočim je bila v cestnih špilih bolj pogosta supra. Te se najbolj spomnimo iz serije Need for Speed, kjer je pričela kariero v nepozabnem izvirniku, jo nadaljevala čez lučkasto-plastična poglavja in zaključila z drugim Shiftom. Novi Toyotin adut, ki je vključen v vse zadnječasne dirkačine, je superšportnik lexus LFA, o katerem več v okvirčku.

Seveda se Toyota pojavlja v špilih Nascar, saj je eden od štirih proizvajalcev, in v simulacijah formule 1, dokler so bili Japanci pač zraven. Projekt F1 je bil prejkone debakel, saj jim velikanskemu proračunu navkljub ni uspelo zmagati niti enkrat v osmih letih. Še najbolj uspešen v kronskih motošportih je hibridni bolid TS030, ki je slavil na treh letošnjih vzdržljivostnih dirkah, na zaslonih pa ga je moč voziti zgolj v dodatku za rFactor.

Obstaja pa v Toyotinih dirkaških kronikah avto, ki je ne oziraje na škatlasto obliko in zanikrne tehnikalije med znalci bolj proslavljen od vseh naštetih mašin. To je znameniti AE86, sinonim tokijskega ljudskega dirkanja in ikona drifterskih predstav.

Hači roku

AE86 je tovarniška oznaka za kupejsko različico corolle iz sredine osemdesetih. Ta v osnovi ni posedovala pretirano športnega temperamenta, saj jo je v najboljšem primeru gnala 130-konjska, 1600-kubična mašina. Toda avto je imel kot poslednji predstavnik stare dobe zadnji pogon, kar ga je ob nizki ceni vzdrževanja, lahkosti in fenomenalni geometriji naredilo za privlačen dirkalnik. Čeprav so model glede na obliko luči tržili pod imeni levin in trueno, mu je skupnost kmalu nadela enoten vzdevek, sestavljen iz japonskih besed za 8 in 6: *hači roku*.

Hači se je preizkušal v mnogih turnih in relijaških prvenstvih, najbolj pa se je v anale zapisal zaradi japonskega civilnega dirkanja, zlasti drvenja čez gorske prelaze in driftanja. V slednjem športu je še vedno prisoten, tako pod goro Fuji v prvenstvu D1 Grand Prix kot na naših lokalnih predstavah, kamor se pripelje par hačijev iz Hrvaške. Največji ambasador avta je bil dirkač in soustanovitelj profesionalne drifterske lige Keiichi Tsuchiya, svetovno bolj poznan kot *dorikin*, drift king. Mojster volana, ki je sodeloval pri snemanju Tokyo Drifta, je v mladih letih z navitim, 160-konjskim AE86 po hribovskih cestah redno vozil scat močnejše tekmece, kakršen je bil stari skyline. S tem je navdihnil znano serijo mang in animejev Initial D.



Toyota AE86 oziroma hači roku v elementu na drifterski tekmi D1 Grand Prix. Skupnost obstaja tudi pri nas, a najbližje take toyote imajo na Hrvaškem.

Inicialka D

Inital D – D kot drift – je zbirka petinštiridesetih mang, torej japonskih stripovskih zvezkov, ki so izhajali od leta 1995, ter še vedno trajajoča serija dvajsetminutnih televizijskih epizod. Ravno zdaj teče deveta sezona, medtem ko je prva štartala 1998. Glavni junak zgodbe je mladenič Takumi Fujiwara, ki prevaža tofu po podeželskih cestah prefekture Gunma. Pri tem mu fotr, bivši volanizatorski car, postavlja mnoge izzive, predvsem časovne, drugače ga kaznuje. S tem se fant, ki ga avtomobili dolgočasijo, nevedoč uri v rokovanju s toyoto AE86. Toda ko se po naključju udeleži ene od dirk na tako imenovanih tōgah, kakor pravijo Tokijci serpentinastim prelazom, se njegovo zanimanje za dirkanje poveča. Najprej se drseče meri z lokalci, ko teh zmanjka, pa se pripeljejo bande lancerjev, mazd RX-7 in suzukijev kapučino iz sosednjih občin. Nekje vmes mu raznese motor, nato pridejo ženske, on doštudira, a večina dogajanja je še vedno vratolomno dirkanje po ovinkastih cestah s prometom. Takumi s svojim hačijem ponavadi zmaguje, pa če mu nasproti stoji skyline ali honda NSX. Evropskih modelov pa v seriji ni.



Očesu posebej všečna izrisanka ni, saj je bila vselej precej ubogo animirana. 3D-modeli so švoh, prav tako ravninski prizori skoraj statičnih, tipično animejskih frisov. Tudi kamere oziroma kadri se neprestano ponavljajo, tako da epskega spektakla ne gre pričakovati. To ni visokoproračunski izdelek tipa Fast and Furious: Tokyo Drift. Se pa splača kak kos pogledati zaradi splošne izobrazbe, kot tudi celovečerec, ki kljub hongkonški produkciji in določenim spremembam v zgodbi ne smrdi.

Legenda oživljena

Ker je obujanje legend v modi, je Toyota petindvajset let po zaključku proizvodnje proslavljene corolle v prodajne salone postavila duhovnega naslednika, enostavno imenovanega 86 oziroma v Evropi GT86. Gre za športni kupe, ki so ga zasnovali v sodelovanju s Subarujem, katerega delni lastnik je Toyota.
Avto ima osnovo impreze, od koder je takisto motor, dvolitrski atmosferski bokser. (Bokser pomeni, da bati niso štirje v vrsti, šibajoči gor in dol, marveč sta na vsaki strani dva vodoravna valja.) Z oglato obliko iz starih časov nima novinec nobene stične točke in bolj spominja na model 2000GT iz leta 1970. Toda miselnost in posledično način vožnje močno sovpadata z originalom, kajti avto ima neposreden zadnji pogon, kar je v tem razredu izjema. Na misel mi prideta le še dve taki butični konfiguraciji, in sicer mazda RX-8 in opel GT, saj industrija v tem razredu prisega na prednji pogon.
Ravno to, da kolesa avto porivajo in ne vlečejo, je bistven, če ne kar edini adut toyote GT86. Posebej hudega videza namreč nima in 200 konj ter 7 sekund do sto se ne čuje baš specialno. Za 30 evrskih tisočakov je moč dobiti močnejšega in urnejšega focusa, astro in megana. Toda takoj, ko se z nekaj truda spraviš v kabino, se prične mnenje obračati. Okolje je tako, kakršnega bi si želel za špilanje Gran Turisma. Izrazito športen sedež je kratkomalo popoln ... kratka prestavna ročica je navdušujoče natančna ... v isti višini za hitri doseg je precizna ročna zavora ... usnjen volanski obroč je ravno pravšnje debeline in velikosti ter v svoji prvinskosti nima niti ene same tipke ... stopalke so hudega videza, ergonomske in predvsem čutne. Na sredi armaturne plošče se bohoti obratomer, ponoči pa so kazalci in inštrumenti na konzoli rdeče osvetljeni, kar daje zanimiv knightriderjevski občutek. Edina reč, ki kazi kabino, je obupno grdi vmesnik sredinskega displeja, ki je oblikovno in barvno povsem nezdružljiv z okolico.

Pošrek po omejitvah

Lahko zabavljaš čez ceno, modruješ o obliki ali se diviš nad 'igralnimi pripomočki' v notranjosti. A ko ob izklopljenem pomagalu proti zdrsavanju koles pohodiš plin, se zgodba v resnici šele prične. Odzivnost je instantna, vzdušje spričo neposrednosti in zvoka motorja nič manj kot dirkaško, klimaks pa doživiš v prvem zavoju, saj je prekrmarjenje privzeto in zadek načrtno odnese. To seveda ni hiba, marveč značilnost oziroma glavni fičr, ki prodaja avto. Driftanju so inženirji namreč priredili pogonski sistem, kar pomeni malo samodejnosti in le eno sklopko, dočim so kolesom namesto širokih valjarjev nataknili komaj 215 milimetrov široke pnevmatike.



Brezskrbni drifterski užitki so mogoči le na dirkališču. Pri nas je z njimi bolj žalost. Za silo je krški Raceland, kjer je tudi največ tekem.

Opletanje riti je nadzorovano, za kar poskrbi zlasti nizko težišče. Tega ima kratki bokserski motor sam po sebi, za nameček pa so agregat postavili celo niže kot je v nissanu GT-R. Kljub samo dvesto konjem je moči dovolj tako za pričetek kot vzdrževanje drsenja in avto je idealen za učenje. Elegantno in pri nizki brzini je mogoče oddriftati sleherni ovinek in Ken Block lahko postaneš





Kabinski občutek je vrhunski. Sedež, volan, pedalke, prestavnik in ročica zavore so popolni, zato se v avtu počutiš kot v igrici. Na tujem obstaja tudi polavtomatski menjalnik z zavolanskimi pretikali. A igrifikacija je varljiva. Na pravih cestah ni mogoče izključiti poškodb in shraniti položaja.

Čeprav je GT86 skupen projekt s Subarujem (njihova inačica se kliče BRZ) in je od impreze tako platforma kot motor, Toyotini snovalci GT86 niso marali za kompresor. Zato ima dvolitrski agregat le 200 konj in 205 Nm navora. Avtocestni dirkač to ni in največja zabava je ob dvomestnih hitrostih.

na najmanjšem krožišču. Ali, kakor je rekel Top Gearov Jeremy Clarkson med drsenjem skozi zavoj z borimi tridesetimi kilometri na uro: *"Pošrek greš lahko v naselju, ne da bi prekoračil omejitev."* Tako prvinskega občutka za zadnjo plat superšportniki s težkimi zadnjicami ne nudijo. Poleg tega toyota nima brutalnih ritajočih izpadov, ki bi jim bil kos le Stig.
Jasno je, da GT86 niti pod razno ni družabni, kamoli družinski voz. Že počutje sopotnika na desni znabiti kozlalno, tudi zato, ker ni zgornjega držala, dočim zadnji sedeži zaradi nedostopnosti niso primerni niti za odlaganje, kamoli za sedenje. To je nišni izdelek za navdušence, ki jim med uživaško vožnjo rado samo od sebe vleče usta k ušesom. Driftaš itak ne zato, da bi bil hitrejši, marveč ker je tako bolj razburljivo. Težava je pak ta, da kot ljubitelj tovrstne vožnje GT86 jemlješ kot igračo, ki jo je treba uporabljati. Žal tak način vožnje po navadnih cestah ni odobravan. Tudi če izklopiš promet, pešce in policaje, so robniki preblizu. Junak ali bedak, slejkoprej se zavrtiš. Lahko je biti Clarksonu pameten, ko avto tišči po dirkališču. Zato je toyota GT86 hotnica za izposojo na urejeni stezi, za osebno vozilo pa ne.

Lexus LFA

Toyotini glavarji so se leta 1983 odločili izdelati avto, ki bo tekmoval z evropskim visokim razredom. Dodatno jih je k razvoju dražjih avtomobilov spodbudil ameriški omejevalni zakon na uvoz poceni vozil. Zato je v tistem času več japonskih firm ustanovilo višjecenovne znamke. Nissan je udejanjil Infinity, Honda Acuro in Toyota Lexus. Robna zanimivost: sprva je bilo v igri ime Alexis, vendar so se zaradi istoimenske žleht babe iz takrat priljubljene TV-serije Dinastija odločili za rahlo spremembo.
Lexusi, tako kot vozila matice Toyote, na cesti ne obračajo glav, saj nimajo instantno prepoznavnega in izrazitega dizajna. Razen prototipa iz Minority Reporta so njihove oblike prejkone dolgočasne, celo že videne. A ime se je pozlatilo zaradi zanesljivosti, kajti raziskave ga uvrščajo v vrh neproblematičnih avtomobilov. Lani pa je Lexus ponudbo okronal s prvim japonskim superšportnikom, modelom LFA. Dotlej je za navečjo štirikolesno hotnico iz Dežele vzhajajočega sonca veljal gundamovski nissan GT-R, katerega performanse so nadmočne tako na ravni kot na zaviti črti. Vendar ta štirised za 90.000 evrov na monaškem parkirišču ne sodi med žlahtne lamborghinije, ferrarije in druge večkrat dražje avte. Lastnik lexusa LFA pa težave z drugorazredno obravnavo ne bo imel, kajti dotični cestni bolid je vreden 375.000 evropskih poslancev, no, denarjev. To je znatno več od aventadorja in mclarna mp4-12c, ki sta na četrt milje urnejša. Toda petsto kupcev LFAja ni plačalo le za 560-konjski desetvaljnik in druge številčne podatke, kot sta 3,7 sekunde do sto in 326 km/h. Po mnenju proizvajalca avto prinaša vrhunec tehnologije, tako delovanja kot izdelave. Kar dve tretjini mase recimo predstavljajo ogljikova vlakna. Motor je nasploh remek delo, saj aluminijasti bati in ojnice ter ventili iz titana pot opravijo do 9500-krat v sekundi. Pri tem namenski zvočni kanali v kabini ustvarijo občutek formule 1.
Čeprav se cenovno LFA ne more meriti s tisočkonjskim veyronom in butičnimi paganiji, so se Japonci dokazali na 20-kilometrski pisti Nordschleife. Omejena aerodinamična verzija lexusa je s 7 minutami in 14 sekundami postavila rekord za serijski avto s cestnimi gumami. Imej to v mislih, ko šofiraš LFA v Need for Speedih. Kar en riževski prototip to ni.



Novo Upanje



Z Nintendovim wiijem U smo po kar šestih letih vnovič dobili novo igralno konzolo. Sneti med oziranjem zdaj v televizor, zdaj v ekranček na dlani pove, če je za kaj.

Zakaj mnogi, predvsem v Sloveniji, ne marajo konzol? Morda zato, ker čutijo, da niso nič posebnega. In res so le standardizirani računalniki pod okriljem enega proizvajalca, namenjeni igranju in večpredstavnosti, stlačeni v tipske škatle za k televizorju. Ker so pripravljeni na instantno zabavo, jih ne usmerjaš s kompliciranima miško in tipkovnico, marveč z enostavnejšim, namenskim kontrolerjem.

Ravno v slednjem je kleč Nintendove nove paradigme, ki ukazuje: *"Loči se od tekmecev!"* Začela se je z dvozaslonskim ročnim DSom in nadaljevala s sobnim wiijem, ki je prišel leta 2006 in ponudil samosvoj nadzor z daljincu podobnim wiimotom za v dlan, ki beleži premike. Zaznavanje gibov sta skušala Microsoft in Sony naknadno skopirati, prvi s kinectom, drugi z movom, vendar ne enako uspešno. Medtem ko sta se ubadala s posnemanjem in si merila grafična tiča, je Nintendo na hrbtu navdušene vsakdanje publike v svetovnem merilu dosegel mejnik skoraj sto milijonov prodanih wiijev. X360 in PS3 sta ostala vsak pri sedemdesetih.

Wii U je v primerjavi z najnovejšima modeloma PS3 in X360 majhen in zaradi zaobljenih linij nevpadljiv. Gumb za sinhronizacijo s kontrolerji je zdaj spredaj, za ploščico, ki zdrsne v notranjost. Črna barva označuje premijsko verzijo z 32 GB, bela ono z 8 GB.



Tiha katana v noči

Tako kot wiijeva prepoznavna značilnost ni bila strojna zmogljivost, saj je šlo za *"skupaj zlepljena gamecuba,"* od nje ne prekipeva njegov dolgi, ozki naslednik zaobljenih linij. Konzola je zmogljivostno primerljiva s PS3 in xboxom 360, kajti ločljivosti, teksture, svetlobni učinki in število sličic na sekundo so v rangu aktualne generacije. Ko se bodo programerji navadili droba, jo bo verjetno presegla – glede tega smo že slišali par namigov. A za dosti ne.

Ni dvoma, da bosta naslednji playstation in xbox po surovi sili wii U peljala scat. Toda Nintendo je zvit kot gejša, ki prakticira jogo. Meni, da bo grafični razkorak med aktualno in naslednjo generacijo manjši kot glede na ono, v kateri je bil PS2. Predvideva, da bo večini splošne publike in določenemu delu trdojedrnih zaljubljencev v igre zadostovala današnja kakovost. In računa, da bo wii U s prodajnim naskokom vsaj enega leta pridobil zadosti prednosti, da bo imel na dolgi rok vnovič možnost dominirati. Ter proizvajalcu prinesti dobiček, kajti Ujeve stroške naj bi pokrili že s tem, da prodajo konzolo in en sam špil.

V tem trenutku ne vemo, kakšne izvirnosti bosta prinesla 'PS4' in 'xbox 720'. Pri slednjem bo morda standardna oprema kinect naslednje generacije, pri prvem inačica mova. A če bosta vpeljala dotikabilni zaslon za v roko, bosta izpadla kot zamudnika in kopiranta. Ima ga namreč wii U in z njim je Nintendo v dnevno sobo prispel prvi.

Ekran med prsti

Duša in srce wiija U nista v šatulji, ki se odlikuje s tihim obratovanjem, marveč ju primeš. Gre za plastično tablico konkretnih dimenzij 26 centimetrov počez in 13 od vrha do dna, ki jo imenujejo gamepad. V njej so proti frisu usmerjena kamerica ločljivosti 1,3 megapiksla, mikrofon, stereozvočnika in sodoben nabor gumbov za nadzor v igrah. Mednje sodijo dobri analogni gobici s klikom, digitalni križec, štirje gumbi na desni, dva pod kazalcema in še en par pod sredincema. Ta ni analogen kot pri xboxu in playstationu, tako da z njim ni moč denimo pazljivo odmerjati plina v dirkačinah.

ŽELEZNINA

Konzola temelji na IBMovi rešitvi 'espresso', ki združuje osrednji procesor pri 1,24 GHz in grafično srčiko pri 550 MHz. Pomnilnika je 2 GB, od tega je en gigabajt posvečen grafičnim operacijam. Konzola sliko po priloženi žici HDMI oziroma dokupljivem kompozitnem, komponentnem ali RGB SCART kablu na TV pošilja v razločljivostih do 1080p in poseduje obkrožajoč zvok 5.1. Gamepadov ekranček pa je 6,2-palčen (13,7 x 7,8 cm) z mrežo 854 x 480. Internetna povezava je wi-fi, vendar žal ni mrežnega vmesnika ethernet. Tega moraš dokupiti in ga dati v ena od štirih vrat USB 2.0. Ni optičnega izhoda, zvoka in slike pa ne moreš peljati ločeno na A/V-vrata ter HDMI.

Shrambe je bodisi 32 GB internega flasha v premijski inačici, bodisi 8 GB. Za razširitev je moč na USB-port priključiti disk do 2 TB. Pri tem je dobro, če ima lastno napajanje, saj zaradi prešvoh usbjev nastajajo težave z modeli brez ločenega napajalnika oziroma moraš uporabiti Y-kabel. Vedi, da je treba disk formatirati v wiijev format. Uporabiti je moč tudi USB-ključek, čeprav Nintendo tega ne priporoča zaradi "omejene količine zapisovanj."



Srž wiija U je večnamenski gamepad, ki je lahko tablica, risalna deska, žiroskop, klasični kontroler in še kaj. Ni pa to ročna konzola za nosit okoli. Pridružujejo se mu wiimoti in nunčaki.



Gamepad je fletna naprava. Na njej najdeš običajen činč za slušalke in knof 'TV', s katerega pritiskom ga spremeniš v osnoven daljinec za televizor. Baterija drži tri, štiri ure, zračna vez pa nese do osmih metrov, če vmes ni sten. Kjer so, signal hitro ugasne. Wiimote je podprt v številnih naslovih za wii U, kjer deluje kot edini alternativni kontroler. Konzola za zdaj spozna le en gamepad, dočim morajo igre lahki, brezžični 'pro controller' (desno), ki stane 50 EUR in nima izhoda za slušalke, podpirati namensko. Mario U ga recimo ne.

Kontrolnik je kljub velikosti in teži pri daljšem igranju presenetljivo udoben. Med drugim zato, ker je ergonomski tako za manjše kot večje dlani, z izboklinami na pravih mestih. Tako težek je, ker so v njem motorčki za tresenje in natančni žiroskopi za beleženje nagiba ter pospeška.

Sredi gamepada se blešči dotikabilni barvni širokokotni zaslonček. S tapkanjem po njem slično kot pri touch telefonih izbiraš opcije, denimo v menijih. S prstom ali perescem, ki ždi v luknji na zadnji strani, pa pišeš, rišeš in, jasno, igraš, za kar lahko uporabljaš tudi gumbe, križec in gobici. Raba je odvisna od zamisli avtorjev. V Nintendo Landu gamepad obrneš vertikalno in z njegovim sukanjem usmerjaš vozilce na progi, pogled na trgu pa vrtiš tako, da kontroler držiš kot fotoaparat. V Batman: Arkham City zaslon oponaša Netopirmožev ekran na roki do te mere, da iz njega slišiš glas butlerja Alberta, in ko vržeš batarang, ga direktno nadzoruješ z nagibanjem. V Fifi 13 so na njem meniji s trenerskimi možnostmi, postavo in podobnim, proste strele izvajaš s prvoosebnim merjenjem, žogo pa moreš podajati s tapkanjem po zelenici. V Mariu pa drugi igralec z dotikanjem razpostavlja začasne ploščadi za drugega.

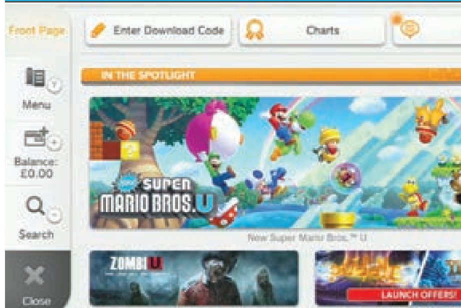
Potreboval sem nekaj časa, da sem se navadil na ta način, in res je, da je oziranje zdaj gor zdaj dol včasih sitno. A po dnevu, dveh se mi zdi rešitev posrečena,



Izdelava avatarčka miija je zaradi številnih predpripravljenih delov glave čisto enostavna, medtem ko je telo v drugem planu. Spodaj je osnovni meni, ki ga zreš na gamepadu ali televizorju.

NINTENDO NETWORK IN SPLETNA TRŽNICA

Wii je bil v internetnem smislu krepko podhranjen, kajti spletni multiplayer je podpirala le peščica naslovov. Wii U se v tem pogledu kani uveljaviti kot normalen sistem in prvi koraki so spodbudni. Nekaj začetnih naslovov, kot sta FIFA in Black Ops 2, ima neokrnjeno, spodobno delujoče daljinsko večigralstvo. Kajpak si je moč ustvariti seznam prijateljev, ki v nasprotju s 3DSom ne zahtevajo frendovskih kod, nakar jim pošiljaš sporočilca, jih vabiš v večigralske bitke in videochataš. Med slikovnim čvekom prijatelju narišeš brke na ušesa in gobana na čelo.



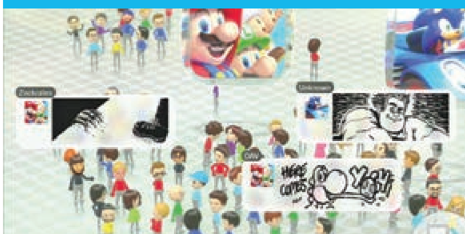
Za razliko od 3DSa, ki so ga splovili brez internetne štacune, je ta na wiiju U del storitve od prvega dne. Kakor večigralstvo obeta tudi daljinska trgovina Wii U eShop (z evropsko konzolo imaš dostop le do starocelinskega), ki bojda ne kani ponavljati napak WiiWara. Ta ni dostavil ne zadostnega števila, ne dovolj kvalitetnih manjših neodvisnih iger, s kakršnimi obilujejo PSN, XBLA in Steam. Garažni razvijalci poročajo, da je Nintendo odpravil birokratske prepreke, tako da jim zdaj na izdajo zaplat ni treba čakati, niti plačevati krepkih vsot, zaradi česar je na xboxu brez popravka ostal Fez. Izdelki so lahko veliki gigabajte, trgovina pa ne uporablja več arbitrarnih točk, marveč normalno valuto. Rezultati se že kažejo, saj lahko za okrog desetaka kupiš indiejanske dolpotegljivice, kot sta Trine 2: Director's Cut in Nano Assault Neo. Povezava z računom na 3DSu ne deluje, toda vezi s to ročno drkalico itak še ni.

Mimogrede, če kot državo prebivališča izbereš Slovenijo, v eShop ne boš mogel. A deželo lahko naknadno spremeniš v katerokoli, recimo Veliko Britanijo, in z izmišljenim naslovom uporabljaš naše kreditne kartice, kot je Mastercard.

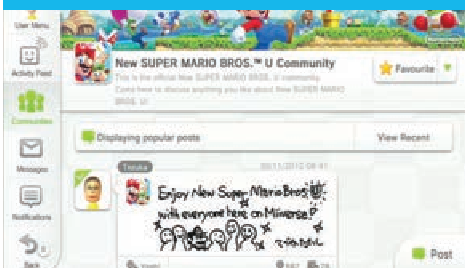
vzdušna in obetavna. Vabljive so že prvožogne opcije s stalnim zemljevidom (Assassin's Creed 3) in inventarjem predmetov, kot ga ima ZombiU. Ta gamepad uporablja tudi kot skener hodečih trupelc in ostrostrelski merek, dočim se z rukanjem naprave otreseš kadavra, ki te je zgrabil. Black Ops 2 split screen razdeli tako, da en igralec uporablja TV, drugi pa gamepad. Čeprav ciniki strupeno pripominjajo, da ne gre za nič drugega kot za razbito DSovo zasnovo in priklop v Applovo mentaliteto, si ni težko zamisliti, da je moč zaslon izkoristiti še na ducate načinov.
A kul je tudi, če igra na gamepadov ekranček preprosto kopira vsebino s televizorja, recimo v enoigralstvu pri Mariu U. Ko hoče ženska gledati Ryana Goslinga, se lahko odpoveš teveju in špilaš zavaljen na kavč, kot bi imel v rokah ipad, le da s pravimi knofi. Zamika v signalu praktično ni, dejansko je manjši kot na marsikaterem HDTVju. Na gamepadu je omogočena celo stereoskopija, kot pokaže Assassin's Creed 3, čeprav mora igra globinsko sliko namensko podpirati, saj ne gre za sistemsko dobroto kot pri 3DSu. Edina minusa sta sprane barve in manko multitoucha, kajti slike ni moč raztezati in pomanjševati z dvema prstoma, kot smo vajeni s tablic.

MIIVERSE

Wiijevi risankasti avatarčki miiji, ki jih je Microsoft sunil za xbox 360, so tudi na Uju. Lahko jih preneseš z wiija ali ustvariš nove na roko oziroma s fotko obraza, ki jo narediš z gamepadom. Kar dobro uspe. Na razpolago so v nekaterih špilih, recimo v Nintendo Landu, kjer nastopajo kot junaki v podigrah, in v Mariu U, kjer z njimi namesto Maria, Luigija in bande opravljaš ločene izzive.



Osrednja novost, ki je povezana z miiji, je Miiverse. Miiverzum je del Nintendo Networka in omogoča druženje miijev na virtualnem trgu v osnovnem meniju in v igrah, ki to podpirajo. Svojega miija lahko nenadzorovanega, opremljenega s kako lepo črnobelo risbico ali tekstovnim sporočilom, pošlješ v širni miiverzum, kjer se naključno pojavlja v špilih drugih ljudi. V zameno vidiš druge. Tako bereš, kako je nekdo vesel, ker mu je na neki stopnji uspelo, in drugi jezen, ker mu ni, ter slične misli odpošiljaš. Kako je to udejanjeno, je odvisno od igre. Prav tako ima vsaka igra druženjsko mesto, kjer je moč pregledovati sporočila in jih vrednotiti. Neverjetno je, kakšne risbe nekateri ustvarjajo na par centimetrih prostora v ČB-tehniki.





Nintendo ne štedi s slikami lepih ljudi, ki se zabavajo z njihovimi strojčki. Te džazne punce migajo in pojejo v karaokah Sing Party z januarskim datumom. Tako kot njegov predhodnik bo wii U nemalo pozornosti usmeril v tovrstna druženja.

Zamere

S tem se začne mimohod tehnoloških in izkušenjskih pomanjkljivosti zaradi hitrega prihoda na trg za izkoristek božične nakupovalne mrzlice. Kupec je jezen že, ko vidi, da zraven osnovne inačice z 8 GB flashevske shrambe ne dobi nikakršnega demo diska, ki bi bil za predstavitev dobrot obvezen. Premijsko inačico z 32 GB špajze spremljata polni igri Nintendo Land ali ZombiU, a je ustrezno dražja.
Zahtevnejši ne bodo navdušeni nad marsičim. Sicer tihi in hitri pogon, ki igre čita z diskov visoke gostote s kapaciteto 25 GB, ne vrti ne glasbenih ploščkov, ne devedejev. Kaj šele, da bi imela mašina aplikacijo za streaming. Namesto tega je tu servis TVii, ki podpira daljinske filmske ponudnike, kot sta Netflix in Amazon Instant Video, toda v Sloveniji ne deluje. Multimedijska raba je zato nična. Internetni brskalnik je zasilen in ni appov za Facebook ter Twitter. Pregledovalnik YouTuba ne omogoča predvajanja na gamepadovem zaslončku, kar bi bilo nadvse praktično. Takisto manjkajo dosežki, kakor jih poznajo Playstation Network, Xbox Live ter Steam, in vedeti je treba, da je wii U regijsko zaklenjen na evropske igre.



Zgoraj je brskalnik, ki lahko teče na gamepadovem ekranu. Ne podpira Flasha, marveč HTML5, in je za zdaj tako apnast, da nima zgodovine vpisanih urljev. Spodaj je aplikacija za YouTube.

Na kaprice nabašejo tisti, ki bi radi izkoristili združljivost s starim wiijem. Robo z njega lahko preneseš, toda le iz notranjega pomnilnika (če imaš količkaj več robe, si moral tam uporabiti SD-kartico) in vso naenkrat. Nazaj je ne moreš dati, saj je postopek enosmeren. Za nameček traja pošastno dolgo. Wii U je drugače kompatibilen z vso wiijevo nadzorniško periferijo, od wiimota s plusom ali brez in nunčaka prek classic controllerja do balance boarda. Je pa moč v Ujevih igrah zaenkrat uporabljati le wiimote z nunčaki ali brez, in sicer do štiri. Classic controller in pro classic sta neprepoznana, iger za balance board še ni.
Najhujša je vsesplošna počasnost, saj vse traja in traja. Priklic nastavitev terja dvajset sekund čakanja, odklic takisto, inštalacija 1,2 GB dema pa je zahtevala šest minut. Kaj šele obveznega prvega gigabajtnega popravka, ki je zaradi počasnih strežnikov vzela več ur na optiki 20/20. In nikdar si ne bi mislil, da bo Nintendov sistem tako osoren. Opcija za zaprtje igre na gamepadu, ki jo tapneš mimogrede, nima potrditve ... iz e-trgovine potegnjene demote moraš namestiti ročno iz seznama downloadov ... brez velike sistemske zaplate pa ne moreš pognati nekaterih iger, kot je Mario U, o čemer ni opozorila. Kaj, če imam omejen promet, nimam interneta (popravkov na ploščkih z igrami ni) ali bi rad igral nemudoma? Pač, ne gre. Take luknje so orenk skregane z videzno prijaznostjo.



Združljivostni način s prejšnjim wiijem naj bi bil stoodstoten, a ima probleme, od zoprnega prenašanja vsebine do neprilik z ločljivostjo, saj vse teče v 576i. Kompatibilnosti z gamecubom ni več.

Svetleča se slika

Popravki so obljubljeni, kajti karizmatični šef Nintendove ameriške podružnice Fils-Aime pravi, da je wii U *"živ, dihajoč sistem, ki ga bomo nenehno razvijali."* Dokler jih ne dostavijo, se velja v sistemu zadrževati čimmanj, in izbirčnejšemu kupcu naprave v tem trenutku ne svetujem. Če hitro poženeš kako dobro igro, pa je situacija drugačna. Splovitveni nabor resda nima koša težkokategornikov in vsebuje določena gnila jabolka, na primer Fifo 13, ki je dvanajstica z novo kožico, in Transfomerje, ki niso War for Cybertron, ampak krneki. Toda na splošno je lista solidna, z nikoder drugod mogočimi ekskluzivami (Nintendo Land, ZombiU, New Super Mario Bros. U) in številnimi v redu predelavami, kot so Batmanovo mesto, Assassin 3 ter Black Ops 2.
Predvsem je že v tem trenutku videti, kako lahko zaslonasti gamepad mnogo doprinese k izkušnji in jo naredi edinstveno. Kaj šele bo v obetavnih titulah, kot so Pikmin 3, Dragon Quest X, Rayman Legends, Bayonetta 2, The Wonderful 101 in Zelda. Prihodnost je videti svetla že zdaj, a koša ubijalskih najav se gre nadejati poleti na sejmu E3, ko se bo wii U skoraj gotovo srečal z naslednjima xboxom ter playstationom. Čakamo med mariovskim skakanjem, zombijskim mesarjenjem in počasnimi meniji.


Gamepad bo uporaben na mnoge načine, odvisno od fantazije in jajc avtorjev. Takole ga nucaš kot podlago za izstreljevanje puščic proti risankastim neprijateljčkom. Slično delaš v Nintendo Landu, ko s flikanjem od spodaj navzgor lučaš šurikene.


Kljub velikosti in teži 490 gramov (PS3: 136, xbox: 250) se gamepad dobro obnese v vlogi običajnega kontrolerja. Lepo sede v dlani in prsti kar sami padejo na štiri gumbe v ozadju – dva sta na zgornjem levem in desnem vogalu, še dva pod sredincema.



Precizno beleženje nagiba v rangu wiimota z motionplusom bo uporabno zlasti pri raznoraznih vožnjah, od avtomobilskih do smučarskih. Ker pri takem držanju gumbi niso na dosegu, bomo marsikaj počeli s tresenjem. Morda bo kul, morda ne.


Pero se skrije v zadnjo stran ekranskega kontrolerja in nadomešča prst, ko je ta preveč kmetavzarski. Tu v Balloon Flightu, delu paketa Nintendo Land, s potegi po zaslončku odmerjaš moč in smer vetra, ki botruje premikanju balonarčka. Vir: NES, 1984.


Metroidovo streljanje je eden bolj kompleksnih delov Nintendo Landa, saj uporablja tako večino gumbov kot nagibanje, s katerim lahko upravljaš svoje zračno plovilo. Ostali si priklopijo wiimote in nunčake ter se lotijo talnega razsuvanja.


Za wii U bo gotovo prišla nova verzija Wii Fit(nes)a, ne verjamem pa, da bodo delali novo telovadno ploščo balance board. Do letošnje pomladi so je prodali skoraj 23 milijonov kosov. Nedvomno bo podprta tudi v drugih igrah, a v tem trenutku še ni.



Nabor iger obeta tako otroške kot krvave, saj Nintendo meri na oba dela spektra. Na ploščkih stanejo med 50 in 70 EUR, marsikako velikokalibrsko pa je moč kupiti v dolpotegljivi obliki, kjer pride kak evro več. Pri tem pazi na to, koliko shrambe imaš.

PAKETI IN CENE

Wii U je na voljo v treh paketih. Premium z 32 GB shrambo in igro Nintendo Land pride 360 evrov, tisti s špilom ZombiU in klasičnim joypadom pa 400. V primerjavi z xboxom 360 in PS3, ki staneta med 200 in 300 evri, so to konkretne cene na rovaš novega hardvera in inovativnega kontrolerja. Pri teh verzijah prejmeš HDMI-kabel, polnilno posteljico za gamepad, podstavka za navpično postavitev konzole in wiijevo senzorsko paličico za zaznavanje premikanja wiimota. Kaj pa je z napovedano 'naročnino' na Nintendo Network pri tem paketu? Je ni, saj je NN sceloma brezplačen. Dobiš pildek, ki povrne 5 evrov po skupni količini digitalnih nakupov v vrednosti najmanj 62,5 evra.
Osnovna izvedenka (basic pack) ima borih 8 GB shranjevalne omare in jo spremljata le HDMI-kabel in gamepad. Vzemi premijsko verzijo, zlasti zato, ker pri osnovni po namestitvi sistema za vsebino ostanejo le dobri trije gigabajti placa (pri 32 GB modelu dobrih 25 GB). Nintendo zaenkrat ne omogoča več računov na eni konzoli, niti izdelave varnostnih kopij.



Nintendo Land



Po kuloarjih, zlasti slovenskih, kroži glas, da so Nintendovi izdelki za otroke. Drži. Čudno je le, da to nekateri dojemajo kot slabo. Mar ne vedo, da se igrajo, pa če poganjajo Maria, Diabla ali najbolj realistično simulacijo letenja? Tej trdi drži ne bi škodilo nekaj sproščenosti in negovanja notranjega dečka ali deklice. Ter posluha za radoživo zabavo v samoti ali družbi, ki kljub čarobnosti in barvitosti ni trapasta. Najdeš jo v Nintendovi deželi.

Od Linka do Luigija

Špil, ki ga za polno ceno kupiš ločeno ali ga dobiš v enem od premijskih paketov z wiijem U, je zbirka v slogu Wii Sports in ducatov tovrstnih kolekcij za prvi wii. Kakor pritiče igri, ki se kiti z nazivom *party game*, je vsako od dvanajstih tekmovanj hitro dojemljivo.

Z miiji se podaš na fantazijska početja, ki temeljijo na Nintendovih bolj ali manj znanih franšizah. Od zgoraj gledano s futurističnim vozilom dirkaš po vijugasti stezi, kar namiguje na F-Zero ... v stranskem risu z nagibanjem kontrolerja furaš voziček po Donkey Kongovih ploščadih, povezanih z lojtrami in strojniškimi kontrapcijami ... v srednjeveškem japonskem gradu prvoosebno lučaš šurikene v risankaste nindže, kakor si na NESu leta 1986.

To so solerska početja, a najbolj fino je v družbi. Šest pripetljajev je zasnovanih partijsko za do pet ljudi. Eni so sodelovalni. V Zelda: Battle Questu ima igralec z gamepadom lok in puščico za luknjanje pošastkov, medtem ko jih ostali mečevalsko odstranjujejo z wiimoti plus ... v Pikmin Adventure je eden glavar zelenjavastih alienčkov, ki jih pošilja naokoli tepst sovrage in tret okolico, medtem ko je drugi večji pikmin ... dočim Metroid Blast človeka z gamepadom postavi v letečo ladjo in wiimotarje na tla, da skupaj sesuvajo robotsko armado.

Drugi so tekmovalni. V Mario Chase do štirje ljudje z wiimoti po labirintu preganjajo petega, ki ima na gamepadu boljši pregled nad okolico ... v Luigi's Ghost Mansion gamepadovec prevzame vlogo duha, ki ga ostali lovijo ... v Animal Crossing: Sweet Day pa edinež z zaslonskim kontrolerjem nad zbiralce sladkarij pošilja stražarje.



Brezdelna hoja po sučišču (hubu) se zdi kot izguba časa, a tu se res počutiš kot v pravljični deželi. Zlasti ko bereš izjave ljudi v oblačkih. Spodaj sta dve od podiger: levo Donkeyjeva fizikalno podprta vožnja kripe, desno šurikeniranje hecnih nindž.



Pri dirkanju je ta 3D-prizor na televizorju in ga zreš malokrat. Uč imaš prilepljen na gamepad, ki ga nagibaš.





Če igrajo štirje, se ekran razdeli na manjše dele, za kar je dobro imeti velik televizor. Svinjski pastir z gamepadom ima kajpak lastnega.

Kolikor vložiš, toliko dobiš

Sliši se podobno Wii Sports, ki si ga brezplačno dobil zraven belega prisekanca, in drugim kolekcijam miniigric z wiija. Vendar tokrat ne gre za omaro grižljajčkov. Vse podigre beležijo točke in naraščajo v težavnosti, dostikrat po ločenih nivojih, ki jih ne manjka. Bolj kot se ubadaš, bolj dojemaš, da je večina precej globoka in dodelana. Za napredovanje moraš kmalu pokazati več kot le osnovno spretnost. Nindže se skrivajo in napadajo, Kongov koleselj je odvisen od dinamične fizike, dirkanje vpeljuje nove ovire ter zvišuje hitrost ... Precizni, odzivni nadzor ni nikdar problematičen.

Nintendo Land sicer ni docela sprostitven izdelek, a na rovaš tega ohranja zanimivost na dolgi rok. Če bi na brzaka prišel skozi vse dogodke, bi plošček kmalu izvrgel. Tako pa se z gibkimi prsti, prožnimi možgani in merico vztrajnosti prebijaš vse više po lepo speljani težavnostni krivulji. Sprva sem bil dvomljivec, čez dve uri sem že strmel v zaslon(a) in skušal religiozno doseči rekord. Nikdar mi ni bilo naporno in tečno, čeprav vse kategorije niso povsem enako posrečene. Čudil sem se denimo odločitvi, da bo ponavljanje plesnih gibov za robotom z gobicama striktno enoigralsko, saj bi bilo množično tancanje kul.

Prav tako sem moral v nekaterih dogodkih zmerom od začetka. Na primer pri risanju poti s perescem po gamepadovem ekranu, da je Yoshi snedel vse sočivje, ter pri ustvarjanju vetra za pobiranje robe med balonarskim letom. Vendar sem to počel rade volje, kajti uril sem se in dosegal vse boljše izide. Žal jih nisem mogel primerjati s prijatelji na Nintendo Networku, temveč le z lokalnimi miiji. Takisto ni nobene oblike internetnega večigralstva. Je pa res, da je moč večino modusov igrati zaporedno, s podajanjem gamepada, tako da ne potrebuješ wiijeve šare, ki je za multiplayer sicer obvezna.

Plac, kjer oživijo sanje

Še bolj kot dogodki očara osrednji trg. Atrakcije lahko sprožaš iz menija, toda dosti bolj čarobno je, če vanje s svojim miijem vstopaš skozi neonske oboke, ki so v krogu razporejeni okrog velikega placa s stolpom na sredini. S skokom vanj v staromodni igrički, kjer od zgoraj spuščaš frnikolice proti dnu, pretvarjaš prislužene kovance v darila, ki jih nato odpiraš na placu. Iz njih skačejo kipci, ki spomnijo na uspehe, džuboksi, stikala za menjavanje ure dneva in podobno. Naokoli čuhapuha vlakec, iz Miiversa pa vstopijo drugi miiji, ki gomazijo po trgu in v stripovskih oblačkih kažejo pozdrave, pritožbe, narisane sličice ...

Otrok bo v tej čudežni Nintendovi deželi vzradoščen – bodisi pravi, bodisi tisti, ki živi v tebi. Zlasti slednji, če je sestradan čokolade, igric in pozornosti.

85 Snetijev moto: "Če si srečen in ko srečo rad bi še delil z nekom, napiši ta opis."
wii U — Nintendo

ZADNJA PROSTA MESTA :: NOVO LETO 2013

Collegium

MONDIAL TRAVEL

Collegium Mondial Travel predstavlja AKCIJO za NOVO LETO 2013

1=2

AKCIJA 1=2
VELJA NA SPODNJE DESTINACIJE:

Beograd 55 eur*
Bratislava 50 eur*
Budimpešta 65 eur*
Praga 60 eur*
Sarajevo 75 eur*
Novi sad 100 eur*
Azurna obala 65 eur*
Moravske toplice 100 eur*

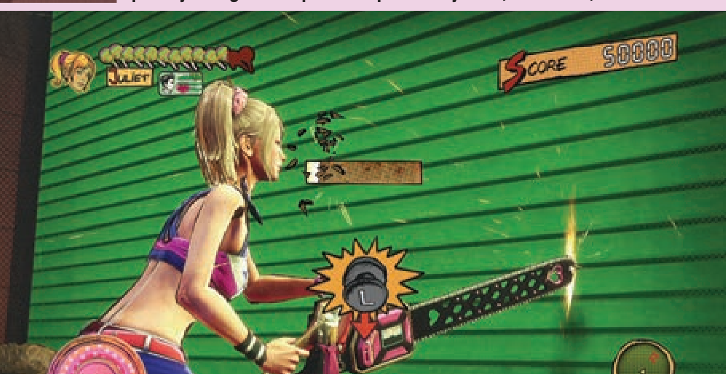
*Cene označena z * je že preračunana na akcijo 1=2 in velja na osebo
**Akcija 1=2 velja samo na določene hotele, v obdobju 07.12. – 17.12.2012 ali do zapolnitve prostih mest v akciji.
Kateri hoteli so v akciji lahko preveriš na **www.collegium.si**

Lollipop Chainsaw


Dober primer, kako trapasto se zna postaviti kamera. S strani in od zadaj bi sedaj komot fasal čekane v pizdo. A lahko to rečem? No, sem že.


"Biti, ne biti; to je tu vprašanje: je li bolj plemenito, da trpiš v duhu strelice vse nasprotne usode ali z orožjem greš nad morje zla?" "Slednje!"


Tu pred ognjenkoti branim velikansko torto s plinskimi jeklenkami. Ne sprašuj. Drugače se potikam po srednji šoli, štadionu, katedrali ...


Tempo je stalno razgiban, se pa začno nekatera opravila preveč ponavljati, denimo rezanje ovir z vsemogočno motorko.


Julija je tako nabrita in emancipirana, da se ji ni problema zavrteti na drogu za slačipunce. Kljub temu ne odvrže capic, capinka mala.

Draga Buffy, klavka vampirjev! Saj bi ti rekel, da se umakni novi heroini tvojega področja, lovki na zombije Juliet. Ampak itak vem, da ne boš zmogla dovolj hitro, ker si že na berglah in vsa inkontinentna. Ta čirliderska mladenka je Britney Spears, preden je obula krokse, in ima hujše joške od Kim Kardashian. Pa ful je bulša od Selene Gomez čavčiiii xoxo! Toda hkrati izvira iz rodbine, ki se nenehno ubada z nadnaravnimi zlobneži, in ima za učitelja rahlo perverznega sivolasega suši šefa iz Japana.
Od tam je tudi glavni avtor te simpatične kakofonične norosti, Goichi Suda aka Suda 51, znan po No More Heroes in zadajanju glavobolov psihiatrom. Le on si je lahko izmislil telesno bolj in možgansko manj razkošno inačico Ume Thurman, ki vihti motorko ter seslja lizike, za pasom pa nosi govorečo betico svojega fanta. Občasno jo natika na zombijska telesa, nakar mu z ritmičnim skandiranjem *"Five! Six! Seven!"* ukazuje, naj razsuje oviro na poti. Nekaj izkrivljeno feminističnega je na tem.

Femme fatale

Preveč razmišljati vseeno ne velja, kajti kadarkoli se zdi, da zgodba namenoma poveličuje žensko moč in satirizira klišeje (policisti krčevito branijo zgradbo, srednješolski zombiji mislijo na fuk in učiteljski so kruti do amena, Britney!! ...), hitro zavije v odlomljene vode po zgledu azijskih risank, ob katerih je običajen Evropejec zgolj začuden. Tudi sicer ima Chainsaw dosti animejskih popadkov v obliki visokofrekvenčnih hihitanj in animacij na ostudno rožnatih ozadjih, v katerih Juliet serijsko odroblja glave gniležem.
A po drugi strani je risankasti grafični slog kar normalen, medtem ko se cukrasti japonski gradniki stopijo v poplavi klasično hollywoodske akcije. Za odvijanje je skrbel eden od tamkajšnjih režiserjev z B-liste, ki se je izkazal z veliko smisla za bombastičnost. Lollipop je resda povsem linearna tretjeosebna akcijada brez pustolovskih in miselnih vložkov, vendar z namenom: stalnim doziranjem razturaške akcije. Če ravno ne razstavljaš vstalih mrtvecev, se ogibaš letečim objektom in drvečim avtobusom, drsiš po ograjah, poslušaš, kako ti hreščeča trupelca napovedujejo pogibel, pospešuješ v globino zaslonov, rešuješ talce in nasploh uživaš v nenehnem rompompomu. Dopolnjujejo ga minigre po zgledu Pac-Mana, Elevator Actiona in drugih klasik, ki razgibajo tempo in so kljub občasni napornosti povsem dobrodošle.
Dosti filmskosti udejanjiš s QTEjskim pritiskanjem gumbov, kar nekaterim ne bo povšeči. A celo največji ciniki bodo težko zanikali bazično privlačnost samozavestne mlade ženske, ki se vrti v plesu smrti in prijavlja humorne enovrstičnice tipa *"You're already dead!"* gruči zombijev ter *"Oops, I did it again!"*, ko jo potolčejo in mora od zadnje nadzorne točke, ki niso slabo razporejene. Resno pa jo pogreje, ko ji pošastek prijavi *"Let me fuck your father!"* Tedaj raje nisi tam, kjer bo njena husqvarna faširala meso in trla kosti.

V coni

Boj, torej, ki sploh ni slab. Na nizki težavnosti, morda tudi srednji skozi vseh šest nivojev prideš skozi v šestih urah z besnim, visceralno zadovoljujočim knofodrkom. Na višji pa se je treba potruditi. Raznolike zombijaške hordice, med katerimi so ognjeviti, bombaški, rokerski in zastrupljevalni kadavri, da ne omenjam od mrtvih vstalih domačih živali, ti s svojimi zanimivimi napadalnimi vzorci s teleščka hitro pobrijejo še tistih zadnjih par kocin, če ne paziš.
Ker nimaš bloka, se divje ogibaš in s tem iščeš ugoden položaj v prostoru, nakar prožiš kombinacije. Te z nadgradnjami statistik vred kupuješ za nabrani denar v vmesnih trgovinah. Komboti, ki zajemajo brce, močne zamahe in nizke rezljaje, niso zapleteni, je pa treba vsaj od oka vedeti, kdaj kakega uporabiti in kako se lotiti določenih sovragov. Zlasti medšefov in glavarjev, kot sta sovražnik žensk / pankroker Zed (naslov trofeje po njegovi smrti: *"Zed's dead, baby, Zed's dead"*) in smrdljivi viking. Župani imajo več faz in jih ne boš porazil le z besnim opletanjem z motorno žago ter strelnim orožjem, a obenem ne zahtevajo resne obilice mozganja ter truda. Ravno prav so zaguljeni, da malo frustrirajo in istočasno zabavajo.

Ob tebi norim

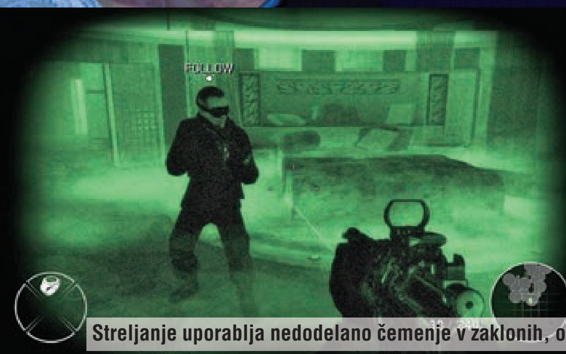
Prav to velja za vso to striktno samotarsko igro, ki bi lahko bila z nekaj posegi v temeljne elemente še dosti boljša. Zlasti moti kamera, ki se rada postavlja strašljivo slabo in jo je treba stalno miriti z desno gobico. Globina definitivno ni taka kot pri prvakih žanra, če zaradi drugega ne, zaradi tega, ker je ogibanje s kobilici podobnim skakanjem nekam preveč učinkovito. Zasnova pa je hudo staromodna. Špil nima nobene želje po inoviranju, marveč se valja v smešni zapretiravanosti in meni, da njegove baže akcijski tobogan zadostuje za polno ceno.
Mja, no. Čeprav so vdelane naprednejše težavnosti, kupovanje robe (med drugim glasbe in novih oblek), na skrita mesta postavljene dobrote ter točkovni rekordi, ki jih s svetom primerjaš na internetnih lestvicah in so največji povod za vnovično igranje, mu do moje navdušenosti malo zmanjka. Gotovo pa Lizike ne prezri, če imaš rad zvrst in iščeš nekaj odbitega. Suda 51 v tem pogledu nikdar ne razočara.

73 *"Hit me baby one more time!" "Prav do Blackouta?", zanima* ***Snetija****.*
PS3 / X360 Grasshopper / Warner





Trejdmarkovske prvine so vdelane, od Craigovega frisa prek astona martina in občasnih dečev do eksplozivne akcije ter gedžetov, kakršna je xperia. A skupaj ne sedejo.





Streljanje uporablja nedodelano čemenje v zaklonih, od koder se dvigaš, rešetaš in se skrivaš nazaj. Tepež pa je beden: gobico potisneš tja, kjer se sovrag pusti odprtega.



007 Legends

Legende k tajnoagentski osnovi pristopijo izvirno. Ne oprejo se na en film, niti si scenarija ne izmislijo, marveč napaberkujejo trenutke iz petih bondijad: Goldfingerja, On Her Majesty's Secret Service, Licence to Kill, Moonrakerja in Die Another Day. Najnovejši Skyfall, kjer sta pregon po Istanbulu in stolpnica v Šanghaju, je dolpotegljiv s priloženo kodo ali plačilom.

Ne le v njem, tudi v vseh ostalih nastopa poligonski Daniel Craig (glas ni pravi, je pa dober približek). Nič Conneryja, Moora, Daltona in Brosnana, le blond Bond, ki se po telefonu meni z Judi Dench kot M. A posodobitev, slična tisti v okrancljanem GoldenEye, se s tem ne konča. Eurocom so v novo dobo postavili tako dogodke kot okolja, od napada na Fort Knox v Goldfingerju do tragične smrti Bondove izvoljenke Tracy v OHMSS, ki jo namesto v starem avtu počijo v sodobnem aston martinu DB9. Uporabljaš današnja orožja z laserskimi namerilniki in nosiš dotikabilen mobilnik xperia. Čeprav manjka Q, se je ta plat ustvarjalcem posrečila.

PPK: Pokanje Patetičnih Kitajčkov

Žal se jim je malokaj ostalega. Legends so prvoosebna mešanica streljanja, skrivanja in vožnje, ki ima resne težave z vsemi temi prvinami. Proženje orožij, kot so walther, kalašnikovka AK-47, šotganka python in bazuka, je mestoma zabavno, a trpi za medlim vplivom krogel na telesa, mankom odsuna in pretirano natančnostjo na večjih razdaljah. Z brzostrelko in beretto pokati oddaljene snajperje je pač hecno celo v arkadi. Bližnji nasprotniki, ki jih je malo vrst (azijski rokomavh, meksikanski srajčkar, vojak s čelado) in so zabiti kot klade, manko pameti ceneno nadomeščajo s številčnostjo. Naj bo Ernst Stavro Blofeld, Auric Goldfinger ali Franz Sanchez, glavarji so obkroženi s stotinami podrepnikov, ki znajo predvsem stati ali teči proti tebi in odpošiljati metke. Zdi se, kot bi padel v Call of Duty, le da je streljanje bolj duhamorno.

Včasih je tudi čudaško, saj se znajo nepridipravi udejanjiti kar iz zraka, kot bi bili leta 1998. Temu ustrezno so nivoji linearni in zvečine ozko hodniški. Utopično je pričakovati, da bo igralec z veseljem znova šel opravljat že narejene stopnje za višje ocene in iskal skrivnosti v obliki map za opise zlobnežev. Nabiranje izkušenj, ki jih porabiš za dokupovanje in krepitev orožarske opreme (dodatek minometa na cev in podobno), pa je brez smisla, saj so pokalice docela odvrgljive ter zamenljive.

Tako ali tako je postavljanje kraljičinega tajnega agenta v množično klanje neumnost. 007 je licenco za ubijanje v filmih res izkoriščal, a nikdar v tej meri. Tu se na polsposobne možice spravljaš z mitraljezom v helikopterju, od koder radiraš strelce in bazukaše v stavbah pod sabo, ter s telefonom oddaš elektromagnetni sunek, ki vrže v luft pol letališča. Šefom pri Activisionu so se taki ceneni prijemi zdeli dobra ideja za pospeševanje prodaje, izpadejo pa kot pospeševanje vsebine želodca na plano.

Nisem pajek v temi

Akceleriraš takisto z vozili, vendar je šoferstvo kumrno. Od zadaj gledani beg z vanquishem po ledu pred zračno nevarnostjo v Umri kdaj drugič je žalostno v svoji omejenosti in brezzveznosti, dočim invalidno smučanje s polzenjem po snegu vstran in zaletavanjem v drevesa kliče peno na usta.

Kaj pa tiholazništvo? Ni ravno Splinter Cell, še Metal Gear Solid ne. Včasih dobiš priložnost, da smrade odstraniš potihem. To storiš s skrivanjem za objekti, davljenjem od zadaj, pritajenim šusom v glavo ali nalivnikom, ki vsebuje naboje za omamljanje, elektrokucijo in preusmerjanje pozornosti. Ker so patruljne poti sovragov kratke in jasne, kamere vidne na minizemljevidu, trupla pa lahko skrivaš, bi moralo biti početje zanimivo. Kje pa: tolovaji so živčni, zagledajo te na petdeset metrov in ko so razdraženi, jih ne umiriš več. Itak jim hrošči omogočijo, da te najdejo v temi ali ustrelijo skozi zaklone. Zato je najlaže biti rambo. Nasrkaš le tedaj, ko te misija prisili, da ostaneš skrit.

Živi in pusti pri miru

Če bi bilo streljanje intimnejše, skrivanje kvalitetnejše in vožnja vznemirljivejša, bi bile lahko Legende solidne. S tem se spogledujejo tedaj, ko ti dovolijo, da se greš agenta – z mobilnikom oprezaš za namigi, skeniraš prstne odtise, vdiraš v trezorje in računalnike ... Ti detektivski oreščki, ki so včasih miselni, ko moraš pravilno obračati simbole, so dobra popestritev, ki sodi v kontekst. Zraven bi pasalo dvorjenje, saj je romantika omejena na občasno srečevanje deklet na zabavah, čemur namesto drgnjenja rašpelj sledi hojladri luknjanje barab. Vdelali bi še bolj interaktivno ter domiselno obračunavanje s šefi, ne da Oddjoba premagaš v animirani sekvenci ter Blofelda in Jawsa s kmečkim mlatenjem, pa bi bilo. A ni, tako kot ni spletnega večigralstva po zgledu Call of Duty (vdelano je še tako na razdeljenem zaslonu za do štiri ljudi). Ima kar nekaj modusov, toda strežniki so prazni. Hja. Jutri nikoli ne umre. Bondovska skropucala pač.

35 *Sneti se odzove na *klic dolžnosti* njenega visočanstva.*

XB360 / PS3 / PC Eurocom / Activision

ČEMU OPIS NI ZA PC?

Ker je računalniška verzija polomljena. Ciljanje z miško oponaša premikanje merka z joypadove gobice, kar botruje zoprnemu pospešku, kakor hitro miš suneš odločneje. Zato je merjenje grozno celo pri najnižji občutljivosti. Občutek pri telefonskem hekanju, kjer gobici oponašajo tipke, je čisto sfaljen. Žebelj v krsto pa je fakt, da inačica za PC sploh ne podpira kontrolerja. Razumi, kdor more.

Forza Horizon

Dvesto petdeset na uro pičim po razdrapani primestni cesti. Moj spedenani lamborghini diablo SV – rumen, jasno – ruka kot ihtavo žrebe, jaz pa pazim, da ne bi delal prehitrih gibov z volanom. Kritičen je lahko že ovinek, kaj šele ... ta vagen pred mano, ki ga je ata na sončno nedeljo končno vzel iz garaže AAAA! Trznem in se komaj ognem trku, a ko poravnam 1600-kilogramsko zverino s petsto konji, se zavem, da bom v ovinek priletel prehitro. Zarijem po travniku in čelno trčim v ograjo. Konec, fin, vege, reštart? Ah, kje. Namotam, stisnem plin do kraja in oddrvim po njivi, da bramorji skačejo na vse strani. Čez nekaj sekund sem že loči od sorodnega Test Drive Unlimiteda. Le pripeljati moramo do štarta dirke, ki je vedno označena tako na GPSu kot na velikem zemljevidu.

Po robu se nam domala vedno postavlja sedem tekmecev, za katere lahko pred vsakim dogodkom posebej določimo, kako zahtevni bodo. S tem in z izbiro pomagal, kot so ABS, sistem proti zdrsu gnanih koles in črta na tleh, ki opozarja na neprimerno hitrost, ne vplivamo na količino nabranih točk za eno od prvih treh mest, marveč na končni zaslužek. Točke rabijo za višanje statusa, s čimer odklepamo nove preizkušnje. Te vključujejo krožne proge, furanje med nadzornimi točkami, reli, izzivanje razrednega prvaka, pripetljaje, kot je tekma z letalom ter balonom, in nabiranje

Po drugi strani pa Horizon kljub samohvali na škatlici, da vsebuje Forzino fiziko, ni na nivoju matične serije, kaj šele resnih simulacij tipa iRacing. Dosti elementov je preprostejših, od zaviranja prek vožnje izven asfalta, ki te ne stane smeri in hitrosti, do nesreč. Kmalu ugotoviš, da se avti po voznih lastnostih ne razlikujejo toliko, kot bi se morali. Poškodbeni model je kozmetičen – odpade le kak odbijač ali se zguba pokrov motorja. Zato se lahko zaletavaš, kolikor te je volja. Lahkotnost načeloma sede, a omogoča ceneno jemanje ovinkov. Bodisi z butanjem v nasprotnike, bodisi tako, da prinoriš v zavoj, obrneš kolesa, bočno pribiješ v ograjo in gasiraš dalje. Pri tem nemalokrat izgubiš manj časa, kot če zaviraš in držiš linijo.

Zaradi tega je Horizon manj resen celo od Test Drive Unlimiteda in NFS Shifta. Od slednjega je krepko manj vznemirljiv, saj so avti manj divji, prenašanje občutka brzine je slabše, ni zamegljevanja slike in ni







Kot smo se od Forze navadili, so kabine animirane, inštrumenti delajo in roki sučeta ter prestavljata. Manj kul je velika količina črnine nad prednjo šipo. Za vožnjo ne potrebuješ volana, čeprav je občutek z njim boljši. Ušesa ti bodo hvaležna zaradi sveže licenčne muzike in vernega rjovenja agregatov.







Levo je garaža z nastavkom štorije, kar oboje vidiš le na začetku in nato izpuhti. Na sredini pa osrednji razlog za glavobole v multiplayerju: zaletavanje. Štartna pozicija se dodeli naključno in moli, da nisi spredaj, ker te bo folk v prvi rajdi nasadil kot Jenno Jameson. Dodaten minus za večigralstvo je omejeno število dirk, ki se rotirajo.

na cesti, kjer med fijakanjem do cilja med poslušanjem novodobnega rocka treščim še v nekaj enoprostorcev ter zbijem dva metra plotov. Mojemu avtu ni nič. Meni ni nič. Zabaval sem se, a dirka je bila precej neumna. Tako kot ves Forza Horizon.

Južno od Rockyjev

Prostodušni odvrtek Microsoftove zastavonošne dirkaške serije Forza se ne odvija več le na zaprtih dirkališčih, marveč poželenja vredne jeklene konjičke tiščimo po odprtem svetu. Znajdemo se na dirkaškem festivalu v napol izmišljeni državi Kolorado. Vozimo tako po manjšem mestu (brez pešcev in semaforjev) kot med kmetijami, po gorskih cestah, mimo obdelovalnih površin, ob reki, čez mostove, v kamnolomu, skozi predore. Najpomembneje je, da sta pod gumami tako asfalt kot makadam in da marsikdaj tekmujemo na ločenih, zaprtih dirkališčih, s čimer se Horizon

keša na uličnih dirkah, kjer je udeležen promet. Denar, ki ga ni na pretek, seveda trošimo za štirikolesnike (motociklov ni), ki jih lahko v urejevalniku strihamo in nalepkamo.

Punčka za oboje

Vtis med volaniziranjem je v redu. Soliden je občutek hitrosti, saj se pri dvesto plus ne pelješ kot po ledu, ampak začne avto vse bolj tresti. Prav tako ne gre za arkado, kajti igra do neke mere upošteva zakone fizike, čeprav uporabiš vse bergle. Obešanje na plin ob odklonjenih prednjih kolesih bo pri močnejših strojih botrovalo sukanju na mestu, občutek teže je soliden in driftal ne boš tako, da boš obrnil nos v ovinek in čakal, da se bo rit zavihtela naokoli. Razen pri rallyju, na makadamu je to klasičen manever. Paziti moraš tudi na klančine in izbokline, ki te znajo pri pretiranem drvenju dvigniti v zrak in te celo preobrniti.

pogleda iz čelade. Je nekaj mehankarije in nadevanja novih delov, a je bolj omejeno kot v tapravi Forzi in itak poudarja samodejno prirejanje z enim gumbom. Temu ustrezno so podatki ohrni – čudaške arbitrarne vrednosti tipa moč, hitrost in handling, ki nimajo dosti zveze s tem, kako se avti dejansko obnašajo, ter kubatura, navor in slične temeljne samoumevnosti. Avtorji niso imeli jajc, da bi naredili orenk vznemirljivo arkado, istočasno pa niso hoteli opustiti Forzine hladne vzvišenosti. Posledica je izdelek, ki ne ve natanko, kaj bi bil. Ima nekaj od obeh svetov, vendar ne najboljšega.

Premagal si prijatelja

Bedno mi je, da moram igro skritizirati, saj sem se z njo pretežno zabaval in doživel hude trenutke. Nekatere dirke eden na enega, ko skušaš računalniškega nasprotnika prehiteti in s tem dobiti njegov voz, so iz-

vrstne. Čeprav se v reliju smejiš, ko vidiš, kako aventadorji in zonde šibajo po pesku enako kot impreza, je mešanje asfalta in makadama v istih dirkah kul. Pohvaliti gre nadalje to, kako so steze speljane. Sicer so zvečine nekam kratke, kot bi Horizon meril na grižljajčkasto zabavo za androidno generacijo, toda ritem ovinkov in ravnin je na nivoju. Se pozna, da so britanskim razvijalcem Playground Games, ki jih tvorijo veterani e-dirkanja, pomagali Turn 10. In navsezadnje stalno tekmuješ. Čeprav premagaš umetnopametne rivale, ti izvedenka NFSjevega Autologa takoj ponudi rezultate tvojih prijateljev in naključnežev z Xbox Liva. Končano preizkušnjo lahko ponavljaš in si s premaganjem frenda ali nekoga tretjega prislužiš cekin ter daljšega otepača. Prav tako so vsepovsod radarji, ki beležijo brzino in te rangirajo glede na znance, na obračun lahko izzivaš posamične konkurente med prosto vožnjo, dočim je mogoče ustanoviti klub po zgledu Forze 4 za deljenje avtov in rekordov.

MAŠINE POŽELENJA

Forze so imele vedno konkretno zalogo licenčnih avtomobilov in Horizon z njimi ne skopari. V osnovnem paketu jih je sto šestintrideset, več jih dobiš skozi DLC. Prisotne so vse bistvene licence razen Porscheja, ki ga nadomešča predelovalnica RUF, in ni močnega poudarka na Japoncih kot v Gran Turismu. So tudi mala jajčka, kot je mini, ameriški mišičnjaki, domačinski ubirači poti, teksaški tovornjački in lancia delta integrale iz Jokerjevih starih dni. A najbolj sekajo prestižni modeli iz salonov. Močan je Ferrari, ki ima enza in F40, Pagani je prisoten z zondo R, Koenigsegg z agero, Lamborghini z aventadorjem, Nissan z GT-Rjem, Dodge z viperjem SRT-10 in Bugatti z veyronom super sport, zverino, ki z tisoč dvesto konji leti 431 na uro. Nekaj je sladokusnih izdelovalcev za petičneže, kot sta Radical s SR8 RX in Gumpert z apollom.

Najbolj slastni so po mojem Lexusov fantastični superšportnik LFA z dvižnim zadnjim spojlerjem in silnim motorjem, ki so ga uglaševali izdelovalci klavirjev ... legendarni McLarnov F1 v končni dirkaški inkarnaciji GT ... Aston Martinov čutni 750-konjski butični kupe one-77, ki so jih naredili natanko toliko kosov in stane okrogel evrski milijonček ... ter dva butična Ferrarijeva dirkališčna bolida. Eden je FXX z 800-konjskim dvanajstvaljnikom, ki ga lahko lastnik kljub ceni 1,5 milijona evrov vozi le po odobrenih stezah in ga ne more imeti v lastni garaži. Drugi pa 599XX evoluzione, 750-konjska inačica potovalnega superšportnika. Hitrosti, ki jih dosežejo te beštije, seveda krepko presežejo 300 kilometrov na uro.

Žal glede na Forzo 4 ni dosti presenečenj. Moti, da lahko vse mašine kupiš, namesto da bi jih ekskluzivno pridobil z udejstvovanjem. Celo z mikrotransakcijami jih kapitalistično odkleneš, ni pa več tržnice iz F4.













Špil je pisan in radoživ, zato še tolikanj bolj motijo napake, ki se tičejo jedra. Ko vidiš, da je zadnja dirka daljša inačica ene od prej, nisi zadovoljen. Po koncu, ko dobiš 599XX, lahko greš opravljat neopravljeno. Recimo kratke izzive pri postojankah, s katerih končevanjem si nižaš ceno teleportiranja. Deset jurjev za eno, stari!

Takisto se je moč udejstvovati v internetnem multiplayerju (razdeljenega zaslona ni). Je hiter in gladek ter ima načine glede na stopnjo znanja – za vsakdanježe, napredne in mojstre, kjer imajo vsi enake avte. Poleg tega vsebuje manj običajne prijeme, kot sta zaletavanje v omejeni areni in prosto vozakanje. V slednjem je mogoče družno opravljati co-op izzive, kjer skupaj furate od ene do druge točke ali skušate izpolniti kvoto potez. Te se stalno beležijo tudi v samotarstvu, od prehitevanj prek stranskih drsenj do vožnje v zavetrju, nakar dobivaš $ in ti raste spoštovanje.

Prevelik zalogaj

A naštevanje elementov je eno, njihova kakovost drugo. Omenjeno nabiranje spoštovanja je samo sebi namen, nalinijski multi pa ni brezšivno vdelan v izkušnjo, marveč je ločen, kar se ostro tepe s peskovniško zasnovo. Ta je tako ali tako pokvečena, saj je vsepovsod polno neprebojnih ograj (to zlasti moti nad prepadi!), tako da vožnja čez drn in strn odpade. Vsa okolica pa je žalostno statična. Saj je farbovita in raznolika in se menjavata noč ter dan, a zdi se ti, da gledaš lepo, mrtvo sliko. Pri tem si obsojen na trideset sličic v sekundi, kar je po šestdesetih iz osnovnih Forz konkretna pripomba.

Težko se je znebiti vtisa, da je Horizontov koncept prezahteven za xboxov šest let stari hardver, saj manjkajo številne umevne prvine. Nikjer ni denimo policistov, kar je ob stalnem kršenju cestnoprometnih predpisov ridikulozno in dodobra pripomore k temu, da postane svobodnjaško drvenje rutina. Ni dežja in realističnega ritja po zemlji, kaj šele snega. Manjka vsakršen avtomobilski fetišizem – bolide občuduješ le v trgovini, nakar si obsojen na njihove portrete in kratke animacije pred dirkami, saj nimaš garaže. To je ogromen, nezaslišan spregledek!

Občutek festivala pa je sprva močan, z žurerskim uvodom, pleh pičkami, starim avtomehanikom in simpatično napovedovalko, ki flirta s tabo, nakar se čez nekaj ur porazgubi, ko padeš v kolotek novih in novih tekem, ki se začno pretirano ponavljati. Špil se v zadnji tretjini, ko zmanjka novih imenskih nasprotnikov, pohvalnih izjav, dirkaške domišljije in stez, konkretno vleče. Čeprav je vrst dogodkov kar nekaj, jih ni zadosti (ni draga, drifta, nalog v slogu dostave iz TDU ...) za petnajst ur, kolikor traja 'kariera' na spodobni težavnosti. Naposled si namesto festivalskega konca s partyjem pod milim nebom, margarit in brhke napovedovalke deležen praznega niča! Iti 250 v diablu je resda vznemirljivo, toda na dolgi rok Horizontova razburljivost pošteno usahne.

67

“Country roads, take me home” v Snetijevih ušesih preglasi hrumenje.

xbox 360 | **Playground / Microsoft**

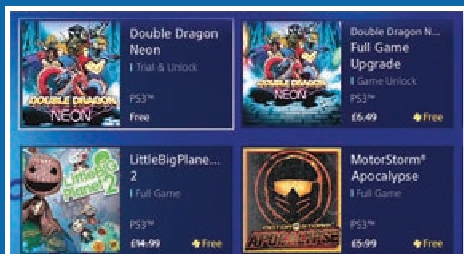


Playstationova Pozitiva

Sneti popiše vtise, ki jih ima po nekaj mesecih rabe Sony-jevega naročniškega spletnega servisa Playstation Plus.

Ko se vname sveta vojna med lastniki xboxa 360 in playstationa 3, beseda slejkoprej nanese na to, kateri internetni servis je boljši, Xbox Live ali Playstation Network. Eden ključnih argumentov v tej debati je plačljivost večigralske komponente prvega (nekje med 30 in 50 evri letno za zlati račun, odvisno od kraja nakupa), ki je pri drugem zastonj.

Toda od junija 2010, v Sloveniji od letošnjega avgusta, je moč tovrstne novce odšteti tudi Sonyju. S plačilom 50 evrov za eno leto ali 15 za tri mesece – opcija je direktna bremenitev kreditne kartice ali nakup kode pri preprodajalcih – nadgradiš svoj običajni PSN-account v premijskega z nazivom Playstation Plus. To nima vpliva na daljinski multiplayer, ki v vsakem primeru ostaja brezplačen. PS+ se osredotoča na druge stvari: robo v PS Storu, preizkuse naslovov, avtomatično pobiranje softvera s spleta, samodejno nameščanje zaplat ter povezavo z oblakom.



Če bi rad Plusove špile nekoč igral, a zanje nimaš časa ali prostora, obstaja trik. Dolpoteg zaženeš in ga nato prekineš. Sistem ga bo zabeležil in ga pozneje znova omogočil, čeprav igre ne bo več v PS+.

Igralske police

Najbolj privlačna lastnost Plusa so konkretne akcije na digitalne edicije špilov, kar vključuje tako polne velike igre kot manjše in retro naslove za PS one. Brezplačna ponudba v Storu, ki ji pravijo 'Your Instant Game Collection' se zamenja oziroma dopolni vsak mesec in obsega okrog deset zelo različnih titul. Septembra smo lahko Plusarji na trdi disk v PS3 med drugimi zastonj potegnili odlično kavbojko Red Dead Redemption, novembra sta nas med ostalimi čakala Crysis 2 in Bulletstorm, od 5. decembra pa so zvezde ponudbe Batman: Arkham City, Vanquish in Limbo, ki bodo nadomestili Kryzo, Double Dragon Neon ter Scotta Pilgrima. Do Božiča pridejo še Knytt Underground za PS3, Big Sky Infinity za PS3 in vito ter Mortal Kombat za vito.

Takisto si moreš omisliti nove ter stare špile z običajno do petnajstodstotnim popustom. Zdaj so to Saints Row 2, Tekken Tag Tournament 2 in Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit. Določeni elementi so lastni Plusu, na primer dostop do beta testa Dusta 514, glasbeni servis Music Unlimited in razne grafične teme za XMB, a takih ekskluzivnosti ni veliko.

Zadnja povezanost z nakupom iger so enourni preizkusi polnih špilov (Game Trials). Sem spadajo konkretni naslovi iz različnih obdobij, kot so Assassin's Creed: Brotherhood, Battlefield 3, Bioshock 2, Grand Theft Auto 4, Mass Effect 3 in NFS Hot Pursuit. Na disk potegneš poln špil, ki ga lahko igraš skupno eno uro. Če se kasneje odločiš za nakup, pri čemer zaenkrat ni popustov, lahko nadaljuješ od tam, kjer si končal, in obdržiš pridobljene trofeje.

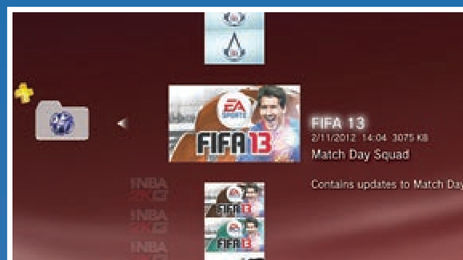
Sliši se super in povečini je. Vedeti pa je treba, da lahko plusarske naslove igraš le, dokler si naročnik. Ko se pogodba s PS+ izteče, izgubiš pravico do njihovega zaganjanja. Prav tako je treba opozoriti, da ne moreš dolpotegniti iger, ki so bile del programa Plus, preden si sklenil naročnino nanj, in da če neke igre ne downloadaš, preden jo v Storu zamenjajo, do nje kasneje ne boš več mogel. Z iztekom naročnine izgubiš dostop tudi do shranjenih položajev in datotek z nastavitvami iz iger, ki si jih poslal v oblak.

Sonce pod oblaki

Je pa ta backup na oddaljeni strežnik, za kar imaš gigabajt prostora, nadvse dobrodošel. Zlasti če te muči preganjavica, da ti bo konzola crknila. To se dogaja, a če imaš položaje v cloudu, ti ni treba ne skrbeti, ne izvajati ročnih backupov, na katere tako kot jaz itak vedno pozabiš.

Važen podatek je, da v oblak poleg nezaščitenih romajo tudi zaklenjene pozicije, ki jih sicer ne moreš spraviti nikamor. Teh ni tako malo, mednje pa sodijo tako hardcore, dolge, težke igre, kot so Demon's Souls, Bayonetta, Dark Souls ter Mass Effect 3. Edina omejitev je, da jih lahko iz oblaka potegneš samo enkrat na štiriindvajset ur. Ostale lahko naložiš takoj po tistem, ko priromajo v cloud, na vsakršno konzolo, kjer imaš račun PS Plus. Varen si torej ne glede na to, če se ti pokvari konzola ali disk. Formalno lahko shranjeno dobiš nazaj do preteka šestih mesecev po prenehanju pogodbe. Ne romajo pa v odročno shrambo pozicije iz špilov za PSP in PS one ter minijev.

Pozicije in nastavitve lahko v oblak pošiljaš na lastno pest, saj so dostopne v klasičnem meniju, ali to prepustiš avtomatiki. V XMBjevem meniju System Settings se po vklopu Plusa pojavi nova postavka Automatic Update. Tam v intervalih po dve uri določiš čas, ko dovoliš, da se PS3 vsak dan samodejno vklopi in opravi varnostno kopiranje, če je povezan z internetom. Tedaj bo konzola dolpotegnila in namestila tudi sistemske popravke in zaplate za špile, ki si jih pognal na njej, ter uskladila trofeje, o vsem pa te bo tekstovno obvestila, ko jo boš naslednjič prižgal. Praktično, le na nek orwellovski način zna biti čudno, ko se bo PS3 samodejno zaganjal.



Z datotekami v oblaku ravnaš enako kot z ostalimi v vmesniku XMB. Za igranje Plusovih špilov ti drugače ni treba biti nenehno na liniji. Prav tako jih lahko dolpotegneš, kolikor in kolikokrat ti srce poželi.



Pri Slovencih prezrta futuristična tretjeosebna akcijada Vanquish je v Jokerju 208 dobila nadpovprečnih 88. Tudi ostala plusovska ponudba je zvečine kakovostna, recimo HD-izvedenka Stranger's Wratha.

Na(j) živi

Vrednost PS+ v zameno za petdeset evrov na leto je docela odvisna od tvojih želja. Če ti seznam aktualnih brezplačnih iger, ki ga lahko preveriš z guglanjem 'playstation plus', odgovarja, boš Plusa vesel. Če jih že imaš, se boš kremžil. Na splošno je ponudba pestra in kakovostna ter zadosti variira po zvrsteh in starosti. Vse sicer ni nadmočno, kajti lista iger za enourne preizkuse je na splošno v redu, vendar ni divje vznemirljiva, popusti so zmerni, poseganje v retronaslove za PS1 in PSP redko, demov (novi Devil May Cry) ter beta verzij pa je malo. Toda že varnostne kopije pozicij v oblaku so izvrstna lastnost. Sliši se kot nepotrebna drobnarija, a ko se je navadiš, se brez počutiš nelagodno.

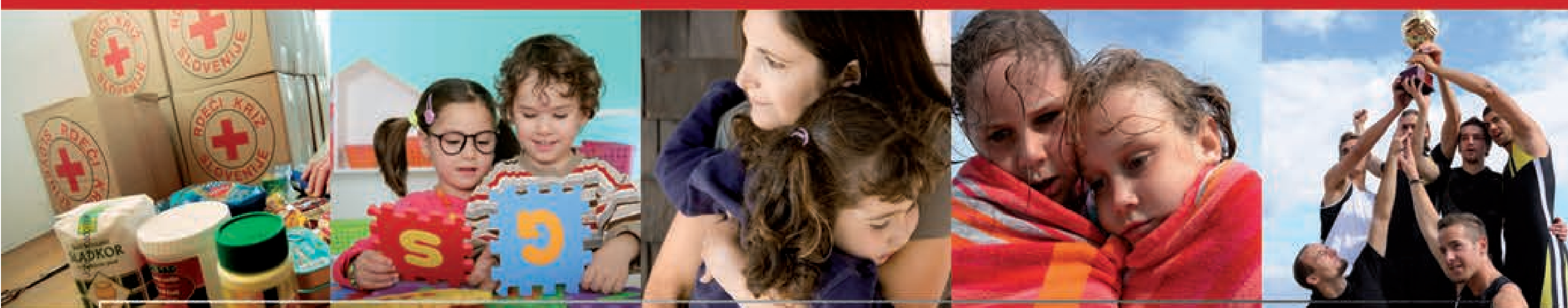
Morda zna tehtnico v Plusov prid prevesiti novembrsko dospetje servisa na Sonyjevo ročno konzolo vita. Tu si deležen enakih dobrot kot na PS3, le da je nabor iger lasten živi. V kulskem zaganjalnem kompletu sta brezplačna zelo dobra filmska akcijska avantura Uncharted: Golden Abyss in dirkalna ploščada Gravity Rush, dočim lahko s popustom ubodeš nadmočni Super Stardust Delta z razširitvijo Advanced Starfighter. V oblaku imaš za vitine fajle gigabajt prostora. Najboljše pa je, da ena naročnina velja za obe konzoli, dokler na obeh uporabljaš isti račun. Pri tem se velikost oblaka ne razdeli na pol, marveč imaš giga za PS3 in giga za vito. Radodarno.



"Prve stvari smo začeli deliti z drugimi že v otroštvu
in od takrat si jih z enako dobrim občutkom delimo vedno več."

Lepo je deliti.





Ker je kriza v življenja mnogih letos zarezala še globje, je število družin in posameznikov, ki potrebujejo našo pomoč, še veliko večje. Zato se z akcijo "**Lepo je deliti**" ponovno obračamo na vse, ki ste jim po svojih močeh pripravljeni pomagati.

Že z majhnim prispevkom lahko pomagate!

Svoj prispevek lahko nakažete s plačilnim obrazcem UPN na TRR: 03100-1111112208, referenca 00-937037 ali pa pošljete SMS s ključno besedo "SKUPAJ" (darujete 1 EUR) oziroma "SKUPAJ5" (darujete 5 EUR) na 1919.

Hvala za dobrosrčnost v imenu vseh, s katerimi boste delili. Rdeči križ Slovenije

Več informacij o akciji lahko najdete na www.rks.si/skupaj

Telekom Slovenije, Simobil in Tušmobil se odrekajo vsem prihodkom iz naslova storitve SMS Donacija za Rdeči križ Slovenije. Uporabniki z SMS sporočilom donirate 1 EUR ali 5 EUR.

Studio KVADRAT



V preteklih treh letih smo dobrosrčnost **35.600 darovalcev** delili z mnogimi.
Z zbranimi sredstvi smo omogočili nakup **45.800 dodatnih prehranskih paketov** in pomagali **številnim družinam in posameznikom** v stiski.

Hvala, ker ste delili.

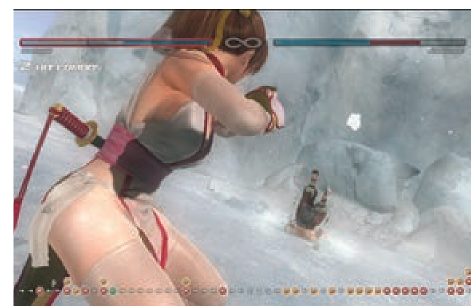
Dead or Alive 5

Zanimiva bagatelca: ko so Team Ninja napovedali, da kanijo v Dead or Alive 5 zmanjšati za serijo tradicionalno melonaste in mahedrajoče joške, se je od fanov tako usulo po njih, da so vsako misel na to takoj spravili v predal.
Kar pomeni dvoje. Prvič, da ima serija Dead or Alive zadosti ljubiteljev, da se njihov glas sliši. In drugič, da se ustvarjalci zanašajo nanje – itak, saj jim režejo kruh. Ker pa oboževalci nočejo sprememb, je logično, kakšna je petica: varno se oklepa preteklosti ter jo krasi z grafičnim spektaklom.
Trirazsežni borilni sistem se je od sedem let stare štirice komajda spremenil. Udarci prekinejo prijeme, prijemi porazijo prestrezanja, prestrezanja negirajo udarce. Bistvo so prestrezanja, counterji, ki nasprotnika kaznujejo, če jih uporabiš v pravem trenutku. Ker so štirih vrst oziroma višin, ni nujno, da boš z vsakim zadel. Posebej ker te zgrešena prestrezanja pustijo odprtega, da jih dobro kasiraš. Ekstra dobro! Kritični stuni onemogočajo blokade, kritični komboti omogočajo še daljša žongliranja, tu so kritični bursti, ki docela onemogočijo obrambo, in vdelano je pošiljanje nasprotnikov v lomljive dele ozadij, od koder nato med betonskim prščem strmoglavijo deset metrov v globino. No, realističnih poškodb ne pričakuj, saj je to tradicionalna arkada, kvečjemu umazane cote.
Mislim, da je Team Ninja, v katerem ni več izvirnih avtorjev serije, z vsem tem pretiraval. Borbe so sicer adrenalinske, tehnično taktične in razturaške, ko se okrog tebe lomijo stene, mize in skale. Pohvalna je takisto podpora tako bojev eden na enega kot dva na dva, medtem ko trening ni za odmet. A napako je hudo lahko narediti, saj se vse dogaja bliskovito. In ko jo storiš, te prefukajo kot merjasca, da je sočuten še v to smer nagnjeni Tekken, saj kompleksne, močne napade sproža že navaden knofodrk.
Pripombe se tu ne končajo. Karam reven nabor tipičnih modusov (avtomatno zaporedje, survival, time attack, spletno nerangirano in rangirano udejstvovanje), veliko duhamornih ozadij, štorijalni način z res butasto pripovedjo, ne preveč gladko spletno povezovanje, nezasluženo polno ceno 60 evrov in manko občutka teže udarcev. Ni po naključju pol rostra bab, saj se ti zdi, da talaš nežne klofutice. Morebiti so tudi zato internetni strežniki pretežno opusteli.
Med 23 liki sta dva v redu nova, tekvandojec Rig in MMAjka Riga, ter Akira, Pai in Sarah iz VF5. A Dead or Alive 5 je med novejšimi 3D-pretepalkami v ozadju. Najboljši je Virtua Fighter 5 Final Showdown, sledita Tekken Tag Tournament 2 in Soul Calibur V, šele potem pridejo te joške do Koroške.

65 ***Sneti** s trdim znova obišče svoj harem prsatih nindž. Pogrešale so ga.*
PS3 / xbox 360 — **Tecmo Koei**


V štorijalnem modusu zaporedoma prevzemaš vloge različnih likov, 'misije' pa imajo tudi drugotne cilje, na primer zadaj pet udarcev z roko ali ritjo.


Podoba je na nivoju, tako glede ozadij z bujnim rastjem kot ospredij, kjer pod težo teles razpadajo objekti. In jošk. Ne gre pozabiti na obilne joške.


Ko treniraš z umetnim nasprotnikom, lahko nastaviš mnogo parametrov, od njegovih odzivov prek vidnih vnosov do simuliranega spletnega zamika.

Kinect Ice Age 4

Četrti skok v prazgodovino je bil na platnu kar prebavljiv in radoživ, ko so Mani in druščina reševali zagato ob ločevanju kontinentov. Dogodivščina je zaradi gusarske tematike malce sličila na vzdušje Monkey Islanda.
Zato je škoda, da spremljevalna igra od tega ne odnese skoraj ničesar. Od celinskih premikov in družinskih izzivov je ostal le spor med mamutovo bando in piratsko drhaljo, ki se udarita v desetih miniigrah. Te spomnijo na športnice iz raznoterih zbirk, pa tudi na minice iz zelo dobrih Disneyland Adventures za kinect (Joker 224, 82). Snov je pleistocenu primerna: veliko je dričanja nizbrdo na dilcah ali kar po kosmati riti. Veveriček Praskež izgublja živce ob mašenju razpok v ledeniku, lenivec Sid se gre curling z želvami, mamutska najstnica Breskvica pa luča kokosove orehe. Najslabše jo odnese tiger Diego, ki mora hrčkasto preskakovati ovire in treti zmrznjene plošče.
Špil je izšel na praktično vseh platformah in čeprav sta omogočena tako tipkovnica kot ploščšek, je poudarjen mahalni nadzor. Na xboxu 360 se v tipično kinectovski maniri nagibaš, poskakuješ in izteguješ roke. Toda kljub temu, da gibi niso preštevilni, shemi manjka natančnosti in zanesljivosti. Neredko skačeš na mestu kot kenguru ali se zviraš v jogastične položaje, pa se na zaslonu ne zgodi pričakovano. Igranje z gumbi je lažje, vendar na račun primordialne zabave ob gibanju. Ob tem je špil načrtovan za dva igralca, vendar se morata v akcijo podajati izmenoma. Poleg te omejitve je vsebine tudi sicer malo. Ob prostem igranju je navržen le zgodbovni modus za puščavnika. Ta brez posebne elegance štepa eno minico za drugo, kar izpade rahitično in razdrobljeno.
Glede na filmsko motiviko bi lahko špilu namenili mnogo več vsebine, od hecnih otoških pečinarjev do pokuka v morjeplovstvo in geologijo. Na vsak način bi ga bilo treba okrepiti v vseh pogledih, kajti tako oskubljen ne bo za več kot uro prepričal niti otrok. Disneyland je kljub preprostim igričkam uspel zaradi bogatega parka, življenjskosti in luštnih dodatkov. Arktične igre nimajo te ozadne podpore, zato trideset evrov raje vložite kam drugam.



Na podoben način smo smučali že v ničkoliko zbirkah miniiger. To zmore vsaka stara mama, celo Sidova.



Streljanje kokosov v tarče je s kinectom težavno, saj manjka občutek globine. Tudi pravega smisla nima.



Praskeževa gimnastika je atraktivna, čeprav ubožec nima možnosti. Glede na vse kataklizme, ki so jih zakuhali, bi morali želode prepovedati.

37 ***Navi** drsa in upa, da je ne bo spodneslo v tektonsko prelomnico.*
xbox 360 / PS3 / wii / PC — **Activision**

Just Dance 4

Ko se leto obrača, se žurke kar vrstijo. Zato se ogromno pleše in če je vaš podij dnevna soba, je Just Dance prava stvar. Ta Ubisoftova uspešnica je densoigre sunila med zvezde in boke šejka že tretje leto. Na wiiju je za akcijo dovolj daljinec, dočim se xbox 360 in PS3 pridružujeta s kinectom oziroma movom.
Igralna zamisel ne glede na platformo ostaja enaka: slediti zviranju plesalca na zaslonu, da dobivaš točke, smešno izgledaš in se imaš fino. Komadi uletavajo z vseh vetrov in časov, splošno vodilo pa je radoživost. Call Me Maybe, Asereje in žgolenje Justina Biebra dvignejo na noge, kot bi mignil. Zraven je repertoar pogosto srečanih zimzelenk, kot so Man Eater Nelly Furtado, Rihanna z Marelo in Disturbio ter Rick Astley



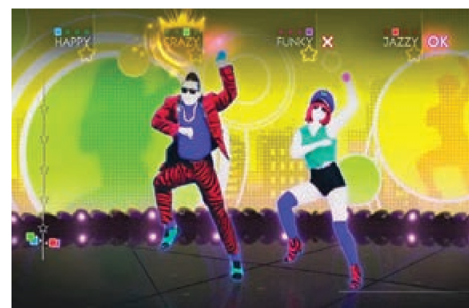
Asereje je vesela, poletna poskakulja za dve mični gospodični. Kar težko je verjeti, da je komadič španske grupice Las Ketchup star že deset let.



Z grupnim šovdensom lahko podoživite občutje Spajsic ali fantovskih bendov iz devetdesetih. Škoda, da je zraven preveč neznanega kiča iz naftalina.

s saj veste čim. Dodatne pesmi so spletno naprodaj po tri evre in jahalna norija zapoveduje, da se takoj zapodiš najmanj po Psyjev Gangnam Style, če ne še Katy Perry s Part of Me.
Kot se zagre, je akcija odpuljena, saj med tancanjem uletava vse živo, od ananasov do Godzile, rokoborcev, zapornikov in severnega sija. Zdaj je več odklenljive vsebine, manko katere smo seriji večkrat očitali. Vsaka dejavnost prinaša točke žmohta (mojo), te pa dodatne koreografije in načine igranja, kot so nonstop miks, dvoboji in izboljšave v telovadnici za kurjenje kalorij.
Nagradnih pik pade toliko več, kolikor igralcev se poti, zato je družabništvo lepo nagrajeno. Sočasno se lahko pred tevejem prerivajo štirje. Poleg duetov so nekaj štiklcev predvideli za raznolike četvorke, recimo priredbo Oops I Did it Again. Določene pesmi prinašajo dvojne točke, s čimer špil spodbuja k preizkušanju vseh komadov, da se ne zatakneš le pri res znanih. Ob tem ima vsaka izmed štiridesetih pesmi lasten nabor dosežkov, ki bodo kompletiste konkretno zaposlili.
Kljub tem sladkostim pa je ponudba še vedno preveč osnovna. Želela bi si možnosti krajšega predvajanja, menjave v venčkih in več prikazanih podatkov med plesom. Wiijeva natančnost kljub motionplusu ostaja borna. Lahko bi recimo vključili možnost držanja dveh daljincev, da bi sistem spremljal obe roki. Je pa wii U dobil zanimivo opcijo, ki bo posebej všeč tistim, ki sami ne plešejo in raje opazujejo. Taki lahko pograbijo Ujev gamepad in z dotikabilnim zaslončkom sproti prilagajajo koreografijo, da vsa soba tanca, kakor oni žvižgajo!

78 ***Navi** maha, skače, miga z rito, butne mizo in pade na kremšnito.*
wii (U) / X360 / PS3 — Ubisoft



Gangnam Style je tako odpuljena bedastoča, kot bi ga pisali posebej za Just Dance. Skoraj bi se spodobilo, da bi dolpoteg ponudili zastonj!

JOE DANGER 2: THE MOVIE

V podžanru od strani gledanih spretnostnih motorščin imajo nekateri farbovitega, lahkosrčnega Joa Dangerja raje od sorodnih Trials. V obeh je treba s premagovanjem ovir priti do konca. Ampak Trials so bolj čista, mopedistična izkušnja, dočim Joe Danger pridružuje več drugih elementov.
Zlasti v dvojki, kupljivi v playstationovi in xboxovi internetni trgovini, kjer je vsak od tematskih sklopov nivojev ubran na določeno filmsko vižo. V eni si neustrašen pustolovec v slogu Indiane Jonesa, v drugi bondovsko smučaš, spet v tretji sredi gostega prometa zasleduješ roparje. Tu nadzoruješ motocikel, drugod rudniški voziček, kmalu si oprtaš raketni nahrbtnik in se ogibaš robotom z laserskimi glavami.



● Bondovski snežni nivo je v inačicah za obe konzoli. Ima pa tista za PS3 malo več vsebine.

Pri početju ni treba imeti nič slabših refleksov in nič manj vztrajnosti kot v zahtevnem Trials Evolution (Joker 226, 87), zadnjem delu proslavljene finske serije za xbox 360. Kar nekaj obojega terja že osnovno prebitje skozi nivoje, kaj šele, če bi rad pobral vse zvezdice ter s časovno odliko dobil status profesionalca. Tako ali tako je igra najboljša, ko ti v hitrih zaporedjih meče na pot prepreke, pred katerimi skačeš, počepaš in odvijaš vstran, okrog tebe pa vse leti v luft kot v risanki. Med daljšimi skoki za dodatne točke izvajaš figure, čeprav je ta sistem manj dodelan kot v Trials.
Je pa res, da so Hello Games z raztegovanjem ovojnice pretiravali. Enica, ki smo ji v Jokerju 204 dali 90, je bila tematsko in igralno bolj enotna. Dvojka je preveč zaljubljena v jetpack in cilje v slogu deaktiviranja raket, ki jih fizikalni model komaj še uspe obdržati v dometu prebavljivega. Namesto tropa vozil, ki se po šoferiranju prav nič ne razlikujejo, in komaj še smiselnih zajebanih dodatnih stopenj s tečnim enokolesom bi bilo bolje, če bi poskrbeli za spletno večigralstvo (prisotno je kavčno za do štiri ljudi) oziroma za še kak normalen nivo. Pa čeprav bi Joe Danger po zgledu Jeznih tičev odrajžal v vesolje. ***Sneti***

Hello Games ● PS3 / xbox 360 ● 15 EUR



● Debelušnež jetpack uporablja neproporcionalno velik del igre, kar zna biti kamen spotike. Preveč premakne fokus z motociklov in drugih vozil.

THE UNFINISHED SWAN

Sony postaja kralj 'umetniških' iger – takih, kjer v ospredju nista spektakel in preizkušanje spretnosti, temveč melanholična, premišljevalna izkušnja. Na PS3 je kar nekaj takih nenavadnih izdelkov, na primer Journey (Joker 224, 90), koder se sprehajaš po krasnih prizoriščih, plavaš po zraku, se ogibaš straškotom ... Igralno nič težkega, toda joypad odložiš zamišljen in poln čudovitosti.
Unfinished Swan, ki ga kupiš v Playstation Storu, brenka na podobno struno. Gledamo skozi oči dečka Monroa, ki ga po smrti matere slikarke vtaknejo v sirotišnico. Iz nje ga popelje labod z zadnjega materinega platna in Monroe mu sledi v pravljični svet, kjer se sreča s kraljem (glas Terryja Gilliama). Ob okostnjaški zgodbi si poanto bolj ali manj zamisliš sam. Po mojem gre za izgradnjo osebnosti otroka, ki so ga starši zapustili nedokončanega in neopremljenega, zato mora skozi fantazijo prezgodaj odrasti.



● Labodovi zlati koraki te kot v kaki pravljici vodijo do iskanja fantkovega sebe. Nasilja je v igri bore malo, le na eni stopnji junaček ogroža druge.

V skladu s tematiko nedokončanosti je spočetka 3D-okolica le oko izdirajoča belina. A ko začnemo vanjo metati packe črnila, se izoblikuje. Ugledamo stezo, hišo, plot, ribnik, lokvanje, krastače, kipe, lestve ... Tedaj vzamemo pot pod noge in sproti slikamo svet. Sem in tja se pojavijo zlate labodove stopinje, vendar bi itak šli tja, kamor vodijo, saj so nivoji linearni.
Poti dalje si ne utiramo s streljanjem in tepežem, saj nas ne napadajo monstrumi (par redkih, kot je žuželka v temi, je bolj za vzdušje), marveč z razkrivanjem okolja in reševanjem kraljevih ugank. Včasih je treba najti pot skozi labirint, drugič se ubadati s fiziko po zgledu Portala, tretjič se znajdemo v sliki, kjer dimenzije niso to, kar se zdijo, četrtič se trudimo najti dobro skrite balone. Ob mozganju si bržda ne boš izrabil sivih celic, z levo roko pa tudi ne boš prišel skoznje.
To ni hitra, pisana, židana igrica za zabijat čas, marveč samotna, zaradi dolgo trajajoče črnobelosti in otožne glasbe žalobna povest o otroškem iskanju sebe v igralni obliki. S štirimi, petimi urami je dokaj kratka, prehitro menjava pristope, da bi kakega od njih dodobra razdelala, konec se zdi nekam odrezan in lučanje črnila s stalnim drezanjem gumba je naporno, dokler ne odkriješ boljših načinov. A standardna merila niso najbolj primerna. Važnejši je občutek, ki ga pričara. Kot bi sam z deko pokrit čital Gradnikovo, nemara Menartovo poezijo, ki je srečala Alico v čudežni deželi. ***Sneti***

Sony ● PS3 ● 13 EUR

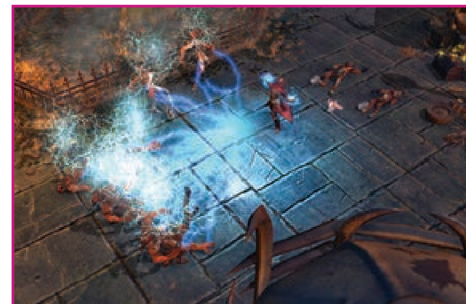


● Slog je nekaj posebnega, še bolj pa je vzdušno igranje z liziko move. Ker zaradi zasanjanosti ni naglih gibov in headshotov, zamik ne igra vloge.

R.A.W.

Akcijske frpjke niso raznolike, saj se jih večina zgleduje po Diablu. Realms of Ancient War pa črpa iz staroste Baldur's Gate: Dark Alliance in novejšega Dungeon Hunterja, kjer smo junaka namesto s klikanjem usmerjali bolj neposredno, z joypadom. Točno to počnemo v špilu, ki nas postavi v tipske škornje bojevnika, coprnika ali zmikavta. Prično vsak na svojem koncu, in raziskujejo, od kod se je vzela horda nemrtvih nestvorov. To jih privede do starodavnega kralja, čigar duh se naseli v junaka in mu da zmožnost nadzora določenih pošasti.
Izbranca gledaš iz fiksne ptičje perspektive, smrt pa trosiš z napadoma, ki ju izbereš iz preprostega drevesa veščin, lastnega vsakemu liku. Oba imata nadgrajeno različico, ki jo dosežeš z daljšim pritiskom na gumb in kuri mano. Ta je važna za vse tri službe, a ti za to ni treba skrbeti, saj se osnovne statistike lika zvišujejo samodejno. Podobno enostavna in žanrsko tipična je armada, ki ti stoji nasproti. Po gozdu se ubadaš s pajki in volkovi, po kriptah strašijo pajki in duhovi, v rudnikih pa zombijski škratje, ki jim na pomoč priskoči kak ork. Šefi so žal le povečane različice navadnežev in podležejo taktiki 'udri i beži'.
Če te pokončajo, uvidiš, da je oživljanje problem, saj kuri posebne kamne. Nadzorne točke so razporejene na gosto, kar ob hodniških, premočrtnih nivojih godi. A ko gramoza zmanjka, je igre konec. Brezzvezna rešitev. Podobno lojzast je inventar, kjer kup orožij in cunjic označuje le nekaj različnih imen brez smisla. Tudi sodelovalni način za dva kazi napaka. Je do neke mere zabaven, a dogajanje vedno poteka v okviru istega zaslona, podatki o soigralčevi opremi pa se ne shranjujejo. Ko z igranjem nehaš, gre ves kameradov lik po gobe.
Realms of Ancient War ni zanič, je pa do obisti povprečen. Kot vedno v ječah masovno kolješ nezapomnljive sovražnike, sposobnost obsedanja nekaterih pa je v taktičnem smislu neizkoriščena. Bled je celo na konzoli, kjer igra v PS Storu in XBLA stane 10 evrov, kaj šele na računalniku (Steam, 15 EUR), kjer vladata Torchlight 2 in Diablo III. ***Quattro***

Focus Interactive ● X360 / PS3 / PC ● 10 EUR



● Akcija v R.A.W. je čisto spodobna, mu pa manjka kakršnekoli dodatne začimbe. Kot bi ti v restavraciji servirali solato brez preliva.

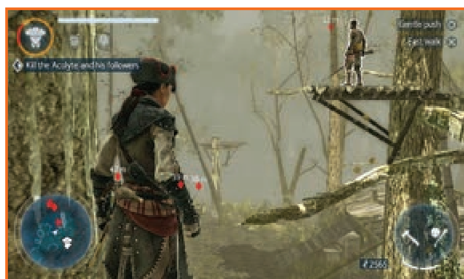
ASSASSIN'S CREED 3: LIBERATION

Creedi so tako široke, obsežne in veličastne igre, da v svoji standardni obliki dejansko potrebujejo velik zaslon. Morda so njihovi odvrtki na ročnih sistemih kilavi iz tega razloga, naj govorimo o Bloodlines za PSP (J197, 45) ali Altair's Chronicles (J176, 50) oziroma Discovery (J198, 60) za DS. Ali pa gre za manj vloženega dela in talenta? Povprečni Liberation za vito kaže, da je krivo oboje.



Aveline se lahko preobleče v damo, ki lahko vstopi skozi glavna vrata, namesto da bi se plazila čez ograjo. Žal ta gvantna mehanika ni prav izkoriščena.

Propagandne alineje so impresivne, saj dobimo polnokrvno inačico Ašašina 3 v doslej nevidenem okolišu. V 18. stoletju se preselimo v topli New Orleans z okolico in prevzamemo nadzor nad ašašinko Aveline de Grandpré, prvo junakinjo v seriji, ki je za nameček mulatka in se ne gre vloge seks simbola. Zaradi vitine moči in istega pogona AnvilNext kot na PS3 svobodno vandramo naokoli, pobijamo sovražnike, opravljamo glavne in stranske misije, služimo denar, si omišljamo boljšo opremo, plezamo, plavamo, spremljamo zgodbo z vmesnimi animacijami in govorom ...
Da, Liberation je s tehničnega stališča orenk, več kot ducat ur dolg Ašašin. Med orožji ne najdemo le standardnih rezil, mušket in dimnih bomb, marveč tudi tulec za pihanje strupenih puščic. Po močvari se prevažamo s kanujem in se v kratkih QTE-sekvencah borimo z aligatorji, ki jim krademo jajca, na ulicah pa za zniževanje sumljivosti koljemo priče svojih umorov, trgamo z zidov tiralice ter po babje šarmiramo stražarje. Avelinina ženskost se nadalje kaže v tem, da se lahko preoblači v več gvantov, ki ji dajo določene prednosti in slabosti.
Pomembna feministična razlika glede na AC3 je takisto, da je več poudarka na skritosti. Dočim je Connor Kenway rad rambo, misije od Aveline večkrat zahtevajo, naj ostane skrita. Naj bo z zadrževanjem diha pod gladino, vzpenjanjem na sekvoje ali zastrupljanjem z razdalje. To spoštovanje pravega duha serije, ki se vrača v njene zgodnje dni, je pohvalno.

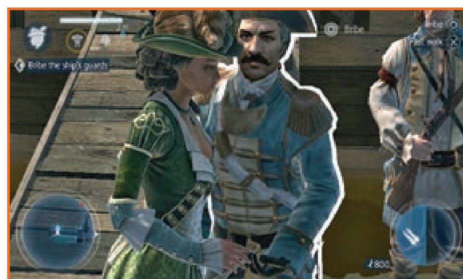


Plezanje po drevju je v skladu z Assassinom 3 za PS3. To vključuje občasne nerodnosti pri izbiri naslednje veje za skok čez aligatorjev polno vodo.



V močvirju preživiš dobršen del igre in škoda, da ga ob vitinih zmogljivostih ustvarjalci niso bolje izkoristili. Večinoma je to nezanimiva muljasta pušča.

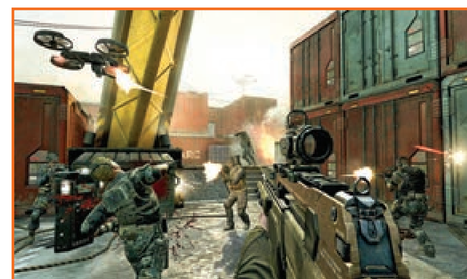
Žal pa je igra pri tem polovičarska, saj junakinji ne da dosti orodij, da bi ostala prikrita. Nimaš možnosti, da bi se skrival v sencah, se stiskal k tlom v podrastju ali nastavljal pasti, kaj šele, da bi imel na razpolago kake vudujsko-kreolske izvirnosti. Če misija od tebe izrecno ne zahteva, da te ne odkrijejo, pri čemer ti zna kot vedno zavdati tipična nerodnost lika, je še vedno laže skočiti v sredo sovražnikov in jih poklati z znanim sistemom napada in prestrezanja. To je manjši problem kot v trojki, saj se tolovajev zbere opazno manj.
To pa ni edina pustost v primerjavi z veliko sestro. New Orleans je neočarljiva zbloja lesenih bajt in rjavih ulic brez zgodovinskih posebnosti. Močvirje pa je velika, toda nerazgibana zaplata vode, trsja in drevja, kjer se dogaja bore malo. Pozabi na lov, prodajo kož in gradnjo koč – to skuša neuspešno nadomestiti Avelinino sodelovanje v očetovem trgovskem imperiju. Stranskih zadolžitev je konkretno manj kot v AC3, misije pa so sicer obsežne, a velikokrat narejene tako, da te pošiljajo od Poncija do Pilata. Tako ali tako je njihov dizajn opazno slabši kot na velikem sistemu, kar gre pripisati avtorstvu Ubijevega ne tako podkovanega bolgarskega studia.
Detajlov, ki razkrivajo večji amaterizem, je še dosti, od nespretnega govora prek nezanesljive gladkosti do kupa pokvečenih animacij, čudnih dogodkov in hitrih preskokov. Sem navsezadnje sodi zgodba, ki se po obetavnem začetku izkaže za bledo in po moralni plati otročjo, z lepenkastimi liki tako na templjarski kot ašašinski strani. Med njimi je sama Aveline, ki ji vmesno srečanje s Connorjem prav nič ne pomaga, da bi bila zanimiva, prava oseba. Za nameček manjka enciklopedija in zgodovinske povezave so medle.
Liberation vseeno nudi dosti ur igranja, med drugim v svojstvenem nalinijskem multiplayerju, kjer v mesta širom sveta pošiljaš morilce v obliki kart in skušaš s tem koristiti svoji strani – ubijalski ali templjarski, ki jih predstavlja korporacija Abstergo. Ta je hkrati odgovorna, da ni navezave na Desmonda. A tako samotarstvo kot spletnost sta impresivni zlasti po postavkah – ko se ju orenk lotiš, pa se izkažeta le za zadovoljiva. To za Creed ni dovolj. **63** ***Sneti***
Ubisoft • vita



Stražarje je moč očarati s spogledovanjem in se s prijemom za metlo skriti med babe, ki pometajo. Feministke bi imele na rovaš Liberationa kaj povedati.

CALL OF DUTY: BLACK OPS DECLASSIFIED

Trenutek, ko so na Gamescomu s temle vitinim odvrtkom serije Call of Duty obljubil 'prvovrstno izkušnjo v dlani', je bil veličasten. Vem, ker sem bil tam. A sledil je hladen tuš, ko sem izvedel, da Declassified delajo specialisti za sranje Nihilistic. Ti so se z Burning Skies za vito (Joker 227, 40) že podelali na serijo z renomejem, Resistance.
Namesto kampanje dobimo niz desetih kratkih misij, oprtih na dokumente o operacijah med Black Ops 1 in 2. A problem ni v tem, da je razdrobljena zgodba privlečena za lase, niti v arkadno hitrem prvoosebnem streljanju, marveč v zanikrnih odpravah. Vpet si v ozke hodnike in le malo večja skladišča, kjer te rešetajo teroristične barabe s pametjo križanca med space invaderjem in lemingom. Da ne bi mislil, da lahko v nalogi, kjer dobiš pištolo z dušilnikom, prideš skozi previdno in skrito – sproži en sam strel in vsi bodo prileteli nadte. Takisto ne moreš kaj tičati v zaklonu, saj te od tam še veliko pogosteje kot v Blops podijo granate. Zato divje letaš okoli, serijsko menjavaš kritja in upaš, da boš s ciljanjem čez merek, ki avtomatično vzame na muho tolovaja, preživel. Ter da ti ne bo zavdal kak hrošč, ki jih ne manjka. Ne sodi pa med hrošče posiljena raba vitinih edistvenosti. Bombe recimo mečeš nazaj z dotikanjem zaslona, medtem ko dih pri snajpanju zadržuješ s tiščanjem zadnje ploščice. Oboje je moteče.



Lepa slikica, a je založnikova (igra izklopi grebanje shotov) in ne odslikava podobe špila. Ne pričakuj ne robotskega raztura iz Blops 2, ne fine zabave.

Da se ja ne bi sprostil, te pri iskanju dokazov, nameščanju bomb in bežanjih rad priganja čas. Če se ura izteče ali umreš zaradi česa drugega, odfrčiš nazaj na začetek misije in jovo na novo. Epizodniška narava je prenosni konzoli sicer pisana na kožo, toda ne ob duhamornosti in neumnosti misij. Daleč smo od pazljive strukture Infinity Warda in Treyarcha ter filmskega spektakla. Pa vrednosti za denar, kajti deset misij mi je vzelo uro in pol. Čeprav bi se lahko šel nazaj trudit za boljšo oceno, mi je bilo do tega toliko kot do vtikanja vite v orifike.
Če je samotarstvo truplo, s čimer mislim tudi na način hunters, kjer odstranjuješ valove sovragov, je multiplayer zombi. Miga, ne bi pa ga imel doma. Zgleduje se bo Black Ops z nabiranjem izkušenj, poklici, perki, killstreaki in petimi znanimi načini udejstvovanja (navadni in moštveni deathmatch, kill confirmed, drop zone, team tactical). Podpira osem ljudi, ki jih razporedi v dve moštvi in jih pošilja na šest kart. A prizorišča so slaba, akcija pa kvečjemu standardna, ko deluje, ter dolgočasna in hroščata, ko ne. Zaplato za izboljšano povezovanje, ki še vedno ni zanesljivo, so recimo izdali krepko po izidu. Kljub vsemu si drzne založnik za ta kos govna računati 45 evrov. **25** ***Sneti***
Activision • vita

SAFETY NOT GUARANTEED

Varnost ni zagotovljena. Sploh če si mlad, z ugašajočimi ambicijami in nejasno perspektivo. Taka je Darius (Aubrey Plaza), ki se kot pripravnica dolgočasi v uredništvu neke revije. Posebej bednega jutra pa na sestanku pade ideja, da bi raziskali čudaški oglas iz časnika. Pasica se glasi: 'Iščem nekoga, ki bi šel z mano nazaj v času. Ne gre za hec. Plačilo, ko se vrneva. Prinesi svoje orožje. Doslej sem to storil le enkrat. Varnost ni zagotovljena.'
Ponudba obeta dobro zgodbo, zato se Darius s kolegoma odpravi na teren. Sledi vodijo v počitniško mestece na severozahodni obali ZDA, kjer film vzcveti v več smereh. Vodja skupine, izkušeni Jeff (Jake M. Johnson), se bolj kot za službo zanima za zabavo in skuša priložnost izkoristiti za srečanje z ljubeznijo iz mladosti. Ker je tretji član ekipe, piflarski Indijec Arnau, precej neuporaben, večina dela pade na pleča Darius. Punca avtorja oglasa izsledi in se mu javi. Kenneth (Mark Duplass, sicer tudi eden od producentov) je lokalni posebnež, ki dela v špeceriji. Novo pajdašico najprej uvede v ridikulozen trening, a ko pričneta vlamljati v laboratorije, se zdi, da za vsem skupaj tiči več kot le blodnja.



Film se potrudi, da v turobnem vsakdanu poišče iskre posebnosti. Celo polnjenje polic v trgovini dobi nov pomen, če gre za pločevinke kultne juhe!

Toda znanstvena fantastika se le nežno sprehodi čez emotivne elemente. Protagonisti so tako vsak zase kot v sozvočju zamišljeni prvovrstno. Manj znani obrazi in nenavadna igra jih naredijo še prijetnejše. Prav za vsakega se zdi, kot da je bila vloga pisana posebej zanj, za kar si režisersko-scenaristični dvojec Colin Trevorrow in Derek Connolly zaslužita vse pohvale. Zlasti pritegneta Plaza in Duplass, ob čemer prva raztura z namrgodenim sarkazmom, ki se vse bolj taja, drugi pa z razoroţujočo hecnostjo. Film slika obraze sodobne osamljenosti in jih z blagim treskom trči v toplino osemdesetih. Zato pride na misel Nazaj v prihodnost, kamor sta Doc in Marty z deloreanom drvela 88 milj na uro. Tudi v SNG imamo hecne avtomobile, džins in košate frizure, vendar so predvsem medij za iskanje minulega časa. Občutek je napol dokumentaren, s tresočo kamero iz proste roke in lečami, ki pričarajo starinski videz.
Ogled je zato čudno nostalgičen, ko film prek kiča obzirno odkriva praznino, ki jo junaki vsak po svoje prenašajo v vsakdanu. Pri tem zna biti čudovito smešen, a hkrati resen in človeški brez zateženosti, kamor radi zdrknejo neodvisni izdelki. In čeprav v njem ni eksplozij, je žepni proračun s predano ekipo zadostoval za odlično ZF-dramedijo. Šla bo mimo velikih kinotečnih radarjev, vendar je to ne more ustaviti, da ne bi pustila globokega vtisa. ***Navi***
Film se spreletava po festivalih, a ga k nam še ni bilo. Zato ga poiščite na ploščkih.

LIFE OF PI

Pijevo življenje je domišljijsko-mistična povest o indijskem mladeniču, ki se po brodolomu znajde na rešilnem čolnu skupaj s tigrom. Kanadčan Yann Martel je roman izdal ob zori tisočletja in požel vsesplošno odobravanje. V slovenščini imamo navadno in prestižno ilustrirano izdajo (Joker 192, id 7543). Ker je zgodba grafično in duhovno neznansko bogata, so se filmski napori pričeli kmalu. Toda čas in tehnologija še nista bila zrela, zato je trajalo skoraj deset let, preden so našli dovolj pogumnega režiserja. Ang Lee, ki je pririnil do konca Goro Brokeback, Hulka ter Prežečega tigra, ni klecnil pred velikim izzivom. Kako posneti film, kjer si človek lupinico na valovih deli z roparsko mačko, ob čemer so fizične in duhovne zmožnosti obeh preizkušene do skrajnosti? Verjetno je edina možnost, da si obilno pomagaš z učinki. Tiger je zato v celoti plod digitalne čarovnije.



Kombinacija vode in tigrove prezence gradi občutek samote. Pi in Parker imata morje težav, vendar to na gledalca nikdar ne deluje pusto ali obtežilno.

A maček s hecnim imenom Richard Parker je kratkomalo neločljiv od pravega. Prostora za osladnosti ni, kajti telesna govorica te shirane, mokre in renčeče zveri je tako življenjska, da boli. Vtis dopolni indijski igralec Suraj Sharma. Našli so ga v Delhiju, kjer študira filozofijo. Glede na zgodbo je to prikladno, saj je bitka za preživetje podložena s plastmi religije in vpraševanja o smislu. Surova stvarnost se preliva v transcendenco orgazmičnih barv in vešče rabe treh dimenzij. Ko se film postavlja na noge in uvodoma predstavi Pija kot dečka, ki išče sebe in Boga, iz slik Indije zadiši po začimbah, živih kot kri in kari. Tudi kasneje, ko se film vrže v mrzle vode Pacifika, se vizualna orgija ne razgubi. Morje ima tisoč obrazov in je divje v prelepi nestanovitnosti. Zdaj je gladko kot olje, z ognjeno pozlato sonca, kasneje posivelo od besa, dokler se ponoči ne umiri v sanjski svet fluorescentnega planktona. Tu ob bogatem 3D oživijo spomini na Avatar, čeprav je Pi manj ukrojen po ameriškem okusu.
Igralska zasedba je v celoti mednarodna in v njej razen Gerarda Depardieuja v vlogi ladijskega kuharja ni niti enega znanega imena. Zato si film veliko upa, ko juriša na platna v predprazničnі sezoni s težko konkurenco uveljavljencev, kot sta Hobit in Twilight. Ampak Pi je borec, ki si zasluži poklon. V ničemer ne varčuje, marveč stisne zobe in knjižno štorijo predstavi tako, kot si zasluži – s spektaklom za čute in dušo, ki bo vtise budila še dolgo potem, ko se boš odplaknjen opotekel iz kinodvorane. ***Navi***
Pija bo v naše vode naplavilo 20. decembra.



Ogled je vizualna ekstravaganca. Čeprav so marsikaj posneli v valujočem bazenu, so izrisani elementi bolj dominantni. Morski živelj ima pomembno vlogo, ki sega od globoko metaforične do čisto posvetne.

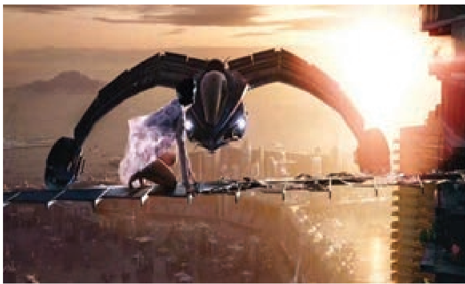
CLOUD ATLAS

Všečnost filma je praviloma odvisna od opornih točk, na katere postavimo mnenje. Ta je imel slabo to in dobro ono, to mi je bilo všeč, ono ne. Znanstvenofantastični ep Cloud Atlas, prosto prirejen po istoimenskem romanu Davida Mitchella iz leta 2004, se upira takemu predalčkanju. Ne le, da v treh urah natrosi toliko oseb, krajev on pripetljajev, da mu komaj slediš. Loteva se tako velikih tem, kot so smisel življenja, reinkarnacija, revolucija, ljubezen, medijska manipulacija, religija, ustroj kapitalizma in še marsikaj. Zelo težko, zlasti ob enem ogledu, je vse te ideje sploh dojeti, kaj šele umestiti jih v gosto stkano mrežo, ki pokriva več dob, od leta 1849 do 2321.



Tom Hanks (ima raševino) in Halle Berry (nima brade) mutirata v občasno neprepoznavne alternativne vloge. Nad njimi boš presenečen v odjavni špici.

Šest obdobij se prepleta in raste eno iz drugega, od južnega Pacifika 19. stoletja prek San Francisca v sedemdesetih do Seula v 22. stoletju ter postapokaliptičnih Havajev. V njih isti znani igralci igrajo druge like. Tom Hanks menja pol ducata vlog, ostali, med katerimi sta Halle Berry in Hugo Weaving, ne dosti manj. Raziskovalčeva žena postane obraz revolucije v kastnem orwellovskem svetu, novinarka mutira v futuristično obiskovalko primitivnih plemen, zlobna sestra v domu ostarelih se prelevi v srhljivega vudujskega skušnjavca. Povezani so skozi druge ljudi, kar je eno od vodil, in so ujeti v koloteku, v katerem napredujejo le, če se presežejo. Kot je rekel modrec: *"Najdaljša pot te pripelje najbliže k sebi."*
Ne pretvarjam se, da sem razumel vse. Prav tako iz kina kljub spretni kameri in veličastni glasbi nisem šel absolutno vzhičen, saj menim, da bi lahko potek naredili še bolj gladek ter zamisli dodatno izkristalizirali. V prvi polovici praktično le beležiš, kaj se dogaja, in kako boš to povezal, je sila odvisno od tvoje koncentracije in drugih sposobnosti. Nekaj več kmečke razumljivosti na rovaš eterične zasanjanosti in rahlo patetične čustvenosti ne bi škodilo.
Dojel pa sem veliko in cenim Cloud Atlasov pogum. Za razliko od ziheraških holivudskih mlačnob, ki reciklirajo in v strahu za zaslužek merijo na nizek skupni imenovalec, je to drzen izdelek. Tak je lahko, ker sta po Matrici znana brat in sestra Wachowski (nista več brata, eden od njiju si je spremenil spol) v navezi z re-



Računalniški učinki niso uporabljeni toliko za akcijske prizore kot za mirne prostranosti bodisi narave, bodisi futuristične metropole. Tu Novi Seul.

žiserjem Lole teci Tomom Tykerjem zanj zbrala neodvisna 102 milijona dolarjev in ga posnela v Nemčiji. Ima nekaj strelske akcije, eksplozij in humorja, vendar ti elementi niso v ospredju. To je težka, zahtevna drama, ki se ji je treba sceloma posvetiti. Čeprav se nemalokdaj zdi, da skuša združiti nezdružljivo in povedati preveč, sproža debato in kresanje mnenj na dober način. Navsezadnje ima toliko jajc, da si ogleda tabu teme, recimo kanibalizem in ljubezen med gejema, ki ni obdelana ne pretirano telesno, ne klišejsko. Obiluje z referencami za poznavalce *("Soylent green is made of people!")*, prefinjeno ne razgrajuje le družbe, marveč človeško naravo, nudi obilico snovi za razmislek in je idealen sopotnik za ulične nemire v Sloveniji. Ob vsem tem golo mnenje o všečnosti zbledi. Prepričan sem, da bodo Cloud Atlas čez leta obravnavali kot enega ključnih primerkov ZFja iz tega časa. ***Sneti***
Atlas oblakov se že predvaja v naših kinih.

THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN – PART 2

Pred štirimi leti, ko je Somrak komaj legel na deželo, smo šli prvič v kino gledat pentljanje gimnazijke Belle z vampirjem Edwardom. Čeprav se je zanjo zagrel še volkodlakec Jacob, se je frača s krvosesom nato poročila in celo razmnožila. Sad petega in zaključnega filma je deklica Renesmee (Mackenzie Foy), ki kot križanka med smrtnim in nemrtvim odpira nova vprašanja. Predvsem hitro raste in v dojenčkasti vlogi izgleda nenavadno. Vidi se, da so obraz digitalno popravljali, zato večkrat zaide v dolino čudnosti. Transformacija je uspešnejša pri Belli, ki prestopi na drugo stran jedilnega lista. Kot vampirka dobi precej telesnih nadgradenj, katerih demonstraciji je namenjen prvi del filma. Kristen Stewart v vlogi slaboritne milfe očitno bolj uživa kot prej, ko ni zmogla niti odbojke, ne da bi si zvila gleženj. Ob tem razcvetu sta njena moška dovolj pametna, da stopita v ozadje. To je osvežilno, saj smo se ljubavnih prickanj prenajedli. Družinska idila odmeva tudi širše v svetu, saj v otroku mnogi vidijo grožnjo. Vladajoča rodbina Volturi se zato loti lova na čarovnice, Cullenovi pa ne sedijo križem rok in zberejo lastno četico pribočnikov. Rezultat je mimohod lepih fac in zabavno je spoznati mednarodno druščino vampirjev, ki se zgrnejo v zaspani Forks podpret to ali ono ločino. Volturiji navalijo kot španska inkvizicija, dočim jim nasproti stoji Edwardov klan z irskimi, egipčanskimi in celo amazonskimi manekeni. Zimsko soočenje ni tako antiklimaktično kot v knjigi, saj si film privošči velik, dobro orkestriran spopad. Glave letijo in zobje škripajo, medtem ko borci z nadnaravnimi darovi prožijo kontinentalne premike in sejejo elektriko. Zato je ogled filma razgiban, čeprav nepoznavalcem ne bo dal veliko.

Poleg sprotne akcije se Zarja večkrat ozre nazaj, da bi okrog niza zavezala pentljo. A čeprav lahko nad sago zamahneš in jo imaš za srednje zrel sir, se zaključi spodobno. Da so v petologiji ohranili vse poglavitne igralce, je dosežek zase. Čeprav pred kamero niso odraščali kot Lončariči, je kontinuiteta privlačna, kemija med osrednježema pa je pljusknila v resnično življenje. Kar se je pričelo kot tipajoč poskus romantike v belem pudru, je postalo svojstven fenomen. Zgrajen je sicer na maskari, kontaktnih lečah, srepih pogledih in aktualnih modelih volva, vendar se najstniška ciljna publika ni temu nikoli protivila. ***Navi***
OMG sm bla na premieri novembra in je to najbolši film na svetu res carski...pa ta bella je tooook najlepšaa..jst sm utisnjena u twilight <3 <3 <3 <3 <3



Značilnosti novorojenega vampirja so konjunktivitis, suha usta in neustavljiva moč. Bella zadosti vsem kriterijem in se sprošča na različne načine.

SUPERHEROES

O ljudeh iz resnične resničnosti, ki si nadenejo superherojski kostum in masko ter vzamejo pravico v lastne roke na ulicah svetovnih metropol, slišimo vsake toliko. Največkrat takrat, ko jo dotični junaški nadebudneži grdo skupijo ali jim izjemoma uspe onesposobiti kakega nepridiprava. Fenomen amaterskih vigilantov pod drobnogled vzame HBOjev dokumentarec Superheroes.



Čeprav se dokumentarec trudi, da bi resnične superjunake prikazal v karseda pozitivni luči, jih bo po ogledu malokdo jemal resneje kot doslej.

Fenomen je nemara preveč pompozna beseda, res pa je, da imajo Združene države, kjer so stripovski rešimoži izdatno priljubljeni in dodobra zasidrani v skupno zavest, več kot tristo uradno registriranih resničnih zamaskiranih junakov. Kakor tudi vrsto bolj ali manj uradno priznanih dobrodelnih združenj, kot je Xtreme Justice League, kjer dotični 'čudaki' najdejo zavetje. Avtor Michael Barnett nas v poldrugi uri seznani s peščico posebnežev in se ubada predvsem z osvetljevanjem tega, kaj jih motivira za poulične dejavnosti. Izkaže se, da je herojsko občestvo sila raznoliko. Spoznamo debelušnega Zetamana in soprogo Apocalypse Meow, ki brezdomcem velikodušno delita paketke z osnovnimi potrebščinami ... hudomušnega Master Legenda, ki se je za patruljiranje revnih četrti odločil po tragičnem otroštvu in srečanjem z Najvišjim ... kakor tudi resnejše pretepače podležev, na primer mojstra borilnih veščin Dark Guardiana, ki se s pajdašem Cameramanom v newyorškem centralnem parku zoperstavlja drogerašem, ter člane društva Initiative, ki se sredi noči nalašč izpostavljajo kriminalcem, s čimer stojijo na meji zakonitosti.
Dokumentarec tekoče in še kar zanimivo razišče tako nedolžno, pretežno humanitarno obliko superjunaštva, kjer sta preveza in pajkice sredstvi za pritegovanje pozornosti brezbrižne družbe, kot kontroverznejšo obliko serviranja pravice na lastno pest. Nevarnega hobija, koder v igro vstopijo orožja in osebki, katerim bi pogovor s psihiatrom storil kvečjemu dobro. Škoda, da Superheroes slednjega vidika ne poglobijo in da obenem pozabijo na povezavo z rešimoži iz farbovitih bukvic. Legendarni stripar Stan Lee se denimo pojavi le dvakrat in ne pove ničesar pametnega. A če vas tematika zanima, si ga le oglejte. ***Case***
Superheroes nas varujejo na DVDjih. In MKVjih.

HALO: FORWARD UNTO DAWN

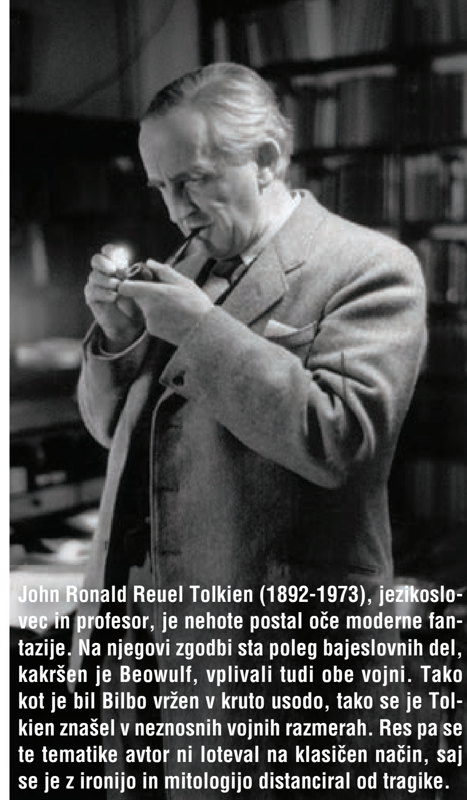
Kaj se skriva za čelado elitnega špartanskega vojščaka v 26. stoletju, ko je človeštvo zapleteno v vojno z bitji iz vesolja, religiozno združenimi pod imenom Covenant? Je to gensko manipulirano bitje še človek ali le ubijalski stroj? O tem se sprašuje petdelna spletna nadaljevanka Forward Unto Dawn, ki jo Microsoft zdaj v podaljšani, uro in pol trajajoči obliki trži na ploščkih (dobiš jo tudi zraven omejene edicije Hala 4). Njena posebnost je, da za razliko od mnogih tovrstnih spremljevalnih filmov, ki smo jih popisali v Jokerju 228, ni risana, marveč igrana.
Serija poševnica film se ne osredotoča na Johna-117 aka Master Chiefa, temveč na skupino mladenk in mladeničev. Ti se urijo za špartance na zajebani akademiji, kjer živijo in padejo kot skupina. Zlasti v prvi polovici spoznavamo njihove travme in strahove, izstopa pa Thomas Lasky, kasnejši poveljnik križarke Infinity, ki ima veliko vlogo v Halu 4. V drugi polovici kadeti doživijo neljub ognjeni krst, kjer se naposled pojavi zvezda serije, Chief.
Tistemu, ki Hala ne pozna in ga nima rad, ogleda ne priporočam, saj je igra drugorazrednih nastopajočih preslaba in kakovost učinkov kljub vloženim osmim milijonom evrov na dokaj nizki ravni. Ljubitelji Bungiejevega ZF-epa bodo to raje vzeli v zakup in se osredotočili na zgodbo, ki deluje kot obstranska vinjeta v velikem Chiefovem univerzumu. Od nje ne bodo odnesli toliko kot od kakega Halovega romana, a film pač ima svoj čar. ***Sneti***
V zoro se lahko podaš z vtikom diska ali izvirno obliko poiščeš na Tubi.



Oprema je ravno toliko plastična, da cosplayerjem dela gušte. Le Master Chief je bolj konkreten.

Začelo se je s Hobitom

»V duplini pod zemljo je živel hobit.« To je bil bosonogi, dober meter visoki Bilbo Bogataj, ki je škratinjo Rahelo pospremil na prvo knjižno pot v Srednji svet.



John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), jezikoslovec in profesor, je nehote postal oče moderne fantazije. Na njegovi zgodbi sta poleg bajeslovnih del, kakršen je Beowulf, vplivali tudi obe vojni. Tako kot je bil Bilbo vržen v kruto usodo, tako se je Tolkien znašel v neznosnih vojnih razmerah. Res pa se te tematike avtor ni loteval na klasičen način, saj se je z ironijo in mitologijo distanciral od tragike.

Tudi tisti, ki so se s Tolkienom srečali le v filmu, vedo, da je bil poslednji Prstan Mogote last Saurona. Mračni čarodej ga je skoval z namenom, da bi podjarmil svobodna ljudstva Srednjega sveta. Ko gondorski kralj Isildur zlobcu v bitki odseka rok(avic)o, se ta veličastni artefakt potuhne za dobrih dva tisoč let, dokler ne pride v roke Golumu. Filmi povedo, da od te priskutne bipolarne nakaze Prstan roma k hobitom, a podrobnosti, kako je Frodov stric Bilbo prišel do draginje, zamolči. O tem namreč govori druga oziroma prva povest – Hobit.

Knjiga je izšla leta 1937, torej pred natanko petinsedemdesetimi leti. Čeprav gre za uvodno delo v znamenito trilogijo Gospodar prstanov, ob nastanku ni bila zastavljena tako širokopotezno. Tolkien je bil namreč univerzitetni profesor in pisanje pesmic ter otroške literature mu je bila postranska dejavnost. Zato je bil Hobit zanj le samostojna pravljica brez dolgoročnih načrtov. V prvi vrsti jo je napisal za najstnike in temu primeren je slog, ki je manj zahteven in bolj sproščen ter hudomušen od kasnejšega Lorda. A že prva izdaja je požela odlične kritike, zato je založnik terjal nadaljevanje. Avtor je pripravil osnutek Silmarilliona, kronike Srednjega sveta, toda urednik je delo zavrnil kot dolgočasno, češ, da si bralci želijo izvedeti več o hobitih. Zato je Tolkien pričel delati na Gospodarju Prstanov, ki je izšel leta 1954, sedemnajst let po Hobitu. Ton je postal dosti resnejši, kar je pisatelj komentiral, češ, da so Hobitovi bralci tačas že odrasli.

Tja in spet nazaj

Zgodba Bilba Bogataja se prične dobrih šestdeset let pred potovanjem Bratovščine prstana. Kot v Gospodarju je poganjalec sprememb sivobradi vešč Gandalf, ki zapečkarskemu hobitu Bilbu na duri pripelje trinajsterico škratov z nesojenim kraljem Thorinom na čelu. Cilj odprave je Samotna gora, pod katero je bilo nekoč cvetoče škratje mesto Erebor, zdaj pa tam biva hudobni zmaj Smaug.

Četica se odpravi za vzhod do Elrondovega Dvojnega vintgarja, pa skozi Megleno gorovje, taisto, ki ga je druščina prečila v Gospodarju, le da so tedaj šli skozi Morio. Nato gredo skozi vilinski Mračni les, ki leži severno od Mordorja, dokler ne pridejo do Jezernega mesta ob vznožju Gore. Njihov izlet najbolje opišejo tele ujeme:

"Prek daljnih mrzlih gor v megli
do temnih brezen bomo šli,
do starih jam, ko sine dan,
da zlati bi zaklad našli."

Pesmi je v Hobitu precej in so lepa dopolnitev, saj delujejo kot del zgodbe, ji dodajo ritem, jo nadgrajujejo in v tesnobnih trenutkih omilijo ter jo začinijo s humorjem. Bržkone so posebnost Tolkienovega besedičenja z visoko poetično vrednostjo. Beremo jih lahko tudi v Lordu, a tam pridobijo mračnejšo vsebino.

Prevajalec Dušan Ogrizek je leta 1986 dobro opravil svoje delo, pri čemer pa gre omeniti par razlik v primerjavi z Gradišnikovim Gospodarjem. Poleg Bilba, ki se v slednjem piše Bisagin, in par krajevnih imen nastopajo v Hobitu grdini, vilinci in ajdi, ki pri Gradišniku postanejo orki, vilini in troli. Ko že navajam trole, je zanimivo, da tisti v Hobitu govorijo in na soncu okamenijo, dočim v nadaljevanju le krulijo in so očitno premazani z zaščitnim faktorjem, saj se borijo pod milim nebom.

Uganke v temi

Na poti Bilbo po naključju odkrije usodni prstan – oziroma, bolje rečeno, prstan najde njega. Rinka ima namreč lastno voljo in ko po tisočletjih zazna, da temni gospodar znova vstaja, se ga odloči poiskati. Kar se knjig tiče, to izvemo šele v Gospodarju, saj se Hobit z razlagami zgodovine in širokih dogodkov ne bavi. Štorija je osredotočena na petnajsterico, dočim Saurona le bežno omeni kot Črnega čarodeja, v izvirniku Nekromanta. Sarumana pa v knjigi ni sploh.

V temi pa hobit ne najde le usodnega nakita, temveč sreča njegovega prejšnjega lastnika Goluma, s katerim se spusti v ugankarski dvoboj. Mimogredna zanimivost je, da v prvotni inačici Golum zastavil svoj prstan, a ker bi se to ob spoznanju njegove zasvojenosti, ki jo razkrije Gospodar, slišalo neverjetno, je Tolkien ta del kasneje popravil.

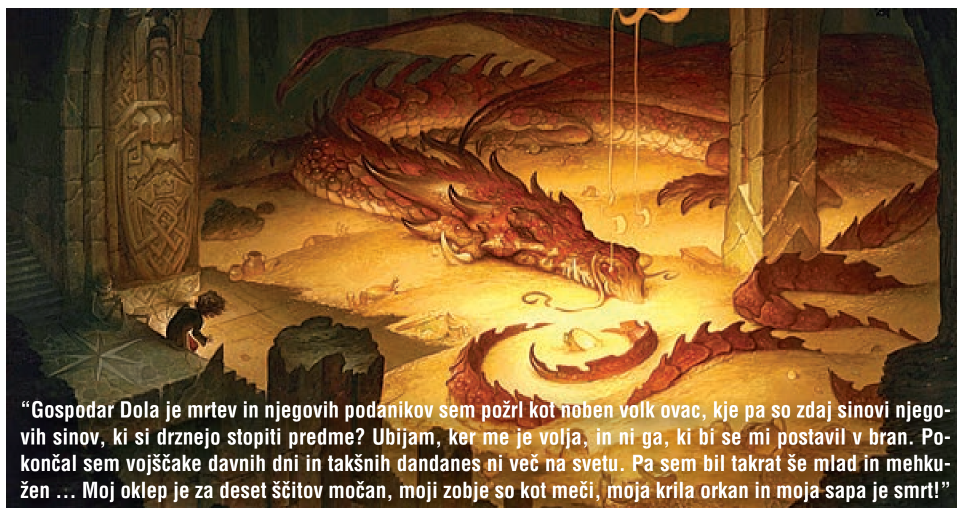
Pogovor v ugankah je dober primer Tolkienove pripadnosti jeziku in raznoliki besedni rabi, saj se kot jezikoslovec vseskozi poigrava z mešanjem modernega in arhaičnega. Bilbov in Smaugov jezik je sproščen in sodoben, pri Golumu pa bralec uživa v stari jezikovni tvorbi, dočim slengovska govorica ajdov groteskno poudarja njihovo neumje. Bi vi ugnali Goluma, če bi vam zastavil to uganko?

"Ne vidiš je, ne čutiš je,
ne slišiš je, ne vohaš je.
Za zvezdami leži in pod gorami,
najdeš jo v vsaki prazni jami.
Prva pride, vsemu sledi,
življenje konča, smeh zagreni."

Gloi, Bavorr in Eikinskialdi

Čeprav je Hobit dokaj enostavna pripoved o odraščanju in je proti Gospodarju neprimerno manj razdelan, vseeno nevede nosi številne nastavke. Tako najdemo v bukvi enostavnejši zemljevid izsečka dežele, ki je Srednji svet postala, in anglosaške rune. To so drugače znaki, katerih najzgodnejše primerke so našli z začetka našega štetja in z njimi pred latinico zapisovali (pra)germanske jezike. Oboje, karte in rune, so povzeli mnogi pisci fantazijske literature. Raba run ni nič nenavadnega, saj se je Tolkien kot poznavalec področja močno naslanjal na številne germanske ter nordijske mite in legende. Smag se denimo navdihuje po zmaju iz epa o Beowulfu (vedež v Jokerju 172), a to še zdaleč ni vse. Večina škratjih imen je sposojenih iz stare nordijščine oziroma iz Edde, zbirke o bajeslovnih severnjaških junaštvih, dogodki se zgledujejo po starodavnih pesmih in tako dalje.

Kot vselej spodbujamo prebranje fine, pravljične, zabavne knjige pred ogledom filma, ki ob izidu revije že igra v kinematografih. Tako boste lahko pametovali ob vseh spremembah in dopolnitvah izvirne štorije z odzadnimi dogodki, pa tudi ne boste presenečeni, če kateri od škratov slučajno pogine.



"Gospodar Dola je mrtev in njegovih podanikov sem požrl kot noben volk ovac, kje pa so zdaj sinovi njegovih sinov, ki si drznejo stopiti predme? Ubijam, ker me je volja, in ni ga, ki bi se mi postavil v bran. Pokončal sem vojščake davnih dni in takšnih dandanes ni več na svetu. Pa sem bil takrat še mlad in mehkužen … Moj oklep je za deset ščitov močan, moji zobje so kot meči, moja krila orkan in moja sapa je smrt!"

Poti pa nikdar konca ni

V prijetni duplini Sneti zapiše vtise o novem potovanju v Srednji svet s istarjem Petrom Jacksonom – filmu Hobit, prispelem ob 75-letnici knjige.


Thorin Hrastoščit je tragičen lik, ki ne more preboleti očetove smrti in si želi v očetnjavo. Je mrk, a žametnih oči.

Cenim realistično pravljičnost brez coprnij, katere trenutni šampion je George R. R. Martin. A včasih sede čutara klasične romantične fantazije, kakršno je najbolje pisal Tolkien. Novozelandski režiser Peter Jackson je po mojstrskem delu Gospodar Prstanov že udejanjil slikosučno trilogijo, ki je bila v vseh pogledih tak presežek, da je bilo pričakovanje upodobitve predzgodbe samoumevno. Kdor čaka, dočaka, in devet let pozneje je scmarjena nova doza hobitov, orkov, Goluma in Prstana.

Nenadejano potovanje

Kdor je pričakoval en sam film, se je motil. Hobit bo trilogija, katere zadnji del bomo videli poleti 2014. Nadaljevanje aktualnega prvenca, podnaslovljenega An Unexpected Journey, bo ob letu osorej nosilo titulo The Desolation of Smaug in se bo bavilo predvsem z zmajem. Morda bo že v njem velikanska bitka med škrati, ljudmi, vilinci, vargi, grdini, orli in medvedom, s katero se zaključi povest. Sklepni film se bo klical There and Back Again, vanj pa kanijo vključiti mnogo koščkov iz dodatka k zadnji Gospodarjevi knjigi, recimo Golumovo pot v Mordor.
Prav iz materiala, ki spremlja Lord of the Rings, so avtorji napaberkovali toliko, da lahko Potovanje traja skoraj tri ure. Spremljamo kajpak hobita Bilba Bisagina (Martin Freeman – Watson iz nove serije o Sherlocku Holmesu), ki se pridruži odpravi trinajstih škratov h gori Erebor. Od tam je lakomni zmaj Smaug pregnal škratovino in sedel na izkopano zlato. Pot ni lahka, saj jih nadlegujejo tako orki kot goblini (za Jacksona so eno in isto) in troli. A druščina ima v sredi vešča Gandalfa (Ian McKellen), ki je kljub sivosti bistveno bolj poskočen kot v Gospodarju, saj se mečuje, cimpra svetlobne trike in razkolje skalo.

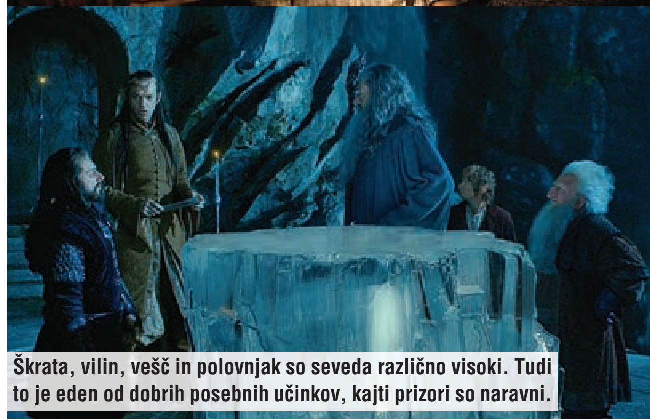
Ožgi, osmodi! Meso ocvri!

To velja za ves film. Tristostranska bukvica Hobit je enostavnejša, lahkosrčnejša in bolj pravljična od Lorda, kar se prenese na platno. Manj je dramatike in čveka, nadomešča ju akcija. Po mirnem začetku na Šajerskem, kamor pridejo škratje fehtat zapečkarskega Bilba, in postanku v Razendelu, kjer bivajo vegetarijansko hipurski vilini (se vidi, da je Tolkien pisal v šestdesetih), si napeti prizori sledijo po tekočem traku. Tudi humorja je več, saj je z nasmeškom obravnavana marsikakšna neprilika, kot ko potujoče zajamejo goblini in jim trda prede po vargovskem pregonu. Če je bil v Gospodarju razvedrilni element škrat Gimli, so tu hecni praktično vsi patuljki, dočim so troli z vrhunsko prevedenim kmetavzarskim narečjem za crknit smešni.
Tovrstna smer ima pluse in minuse. Med prve sodi praktično stalen občutek napetosti in staromodne pustolovščine, kjer se zabavaš ter režiš kljub še vedno prisotni temačnosti ter za otroke neprimernim prizorom režečih vargov in odsekanih udov. Hobit je na splošno prijeten, spodbuden film, po katerem se počutiš dobro. Posnet je bombastično brez patetike, kakor Jackson zna, in z nevsiljivo stereoskopijo, dočim inačice z 48 sličicami v sekundi, ki mnoge moti zaradi prevelike gladkosti, pri nas ni, ker terja posebno tehnologijo. Plus je takisto nadmočni soundtrack, ki se navezuje na Lorda, a je hkrati samosvoj. Več izvrstno uglasbenih in moško zapetih pesmi, med njimi *"Prek daljnih mrzlih gor v megli ..."*, pomaga ustvariti svojstveno vzdušje, ki ga filmu nikakor ne primanjkuje.


Požeruški škratje Bilbu izpraznijo kaščo, da je ves razrvan. A s tem si nekako kupi vstopnico za nepozabno dogodivščino.

Golum, Golum!

A po drugi strani bo ta večja prostodušnost nekatere vznejevoljila. Ne le, da ni enakega, kaj šele hudejšega veličastja kot v Gospodarju, čeprav se film plameneče otvori zunaj Šajerske. Enostavno manjka visokoletečih sporočil in močnih likov. Pisano Bratovščino zamenja manj raznolika banda kopačev, dočim je polovnjak Bilbo manj zanimiv od Froda, podprtega z zaljubljenim Samom. Tudi sicer ni nobene ljubezenske zgodbe nalik Aragornu in Arwen, kajti ženski sta zgolj dve: hobitska perica in ledena kraljica Galadriel. Za škrate pa je znano, da se ne šlatajo pod tuši, ker imajo itak bradate babe.
Še najglobljа sta vešč Gandalf in Golum. Tega Bilbo sreča pod Meglenimi gorami in mu uspe kot v knjigi v ugankarskem dvoboju obdržati Prstan mogote. Osebnostno razcepljena digitalna nakaza je po zaslugi skrotovičenega igralca Andyja Serkisa in čarovnikov pri WETA Digital še za stopnjo boljša kot v Gospodarju. Tehnologija in delo sta omogočila, da je Golum v eni sekundi človeški in takoj nato zverinski, blazen v poželenju za svojim krasotcem in človeško obupan, smešen in nevaren. Tako efektivno ga ne bi mogel predstaviti niti Steve Buscemi.


Škrata, vilin, vešč in polovnjak so seveda različno visoki. Tudi to je eden od dobrih posebnih učinkov, kajti prizori so naravni.

Hobbit of the Rings

Poznavalce Tolkienovega izročila utegne zmotiti pošten vsebinski razkorak med romanom in filmom. Ne gre le za to, da so scenaristi razširili povest s kasnejšimi podatki in jo tesneje povezali z Gospodarjem. Številne dogodke so priredili, za nazaj pritrdili na fabulo oziroma si jih izmislili. Vidimo politikantskega Sarumana, ki ima zmaja Smauga za figuro na oportunistični šahovnici, v opusteli trdnjavi Dol Guldur se prebuja 'Nekromant' Sauron, ki ga odkrije vešč Radagast, druščino pa zasleduje pobesneli ork Azog. Ta je obrazložen v takem neskladju z literarno zapuščino, da so člani slovenskega tolkienskega društva Gil-galad vreščе bežali iz kina.
Ampak večina tega ne ve in je ne zanima. S Hobitom gledalec dobi sicer malce razvlečeno digitalno pravljico brez mogočnih naukov in markantnih oseb, ki pa epsko adrenalinsko odsanja novo bajko o Srednjem svetu. Solidno.


Vešč Radagast je obtožen jedenja norih gobic, dočim Gandalf rad potegne kak dim zdravilne zeli. Dobro se imata.


Zvezda filma je tako kot v Gospodarju dvolični Golum, ki je dobil ime po zvoku kašlja. Njegove uganke so vzeli iz knjige.



								233	SPRETEN ČLOVEK	VADBA, URJENJE	ROPOTANJE	DRUGO NAJVEČJE JAPONSKO MESTO	ČESEN TOMO	VIŠINA, RAVEN	KORENIKA BRAZILSKE BLJUVNE VIJOLICE	VRSTA DROZGA	MESTO V JUŽNI TURČIJI
								RASTLINA S PLODOVI V STROKIH									
								PADANJE TELESA ZARADI TEŽE									
								KULTURNA RASTLINA					RELIGIJA; ZAUPANJE				
								RAKUNJI PES V POREČJU AMURJA					ČLOVEK Z VEL. OČMI / TEBANSKA KRALJICA				
								ZELO TRDA KOVINA (ZNAK Ti)						DOLGOREPA PAPIGA / NIKI LAUDA			
								NICK NOLTE / ELIZABETH KRAJŠE			ODPUSTITEV	PRIPADNIK INKOV / ŽRELO, GOLTANEC				JUNIOR	MESTO OB EBRU V ŠPANIJI
								▷									
avtor JANEZ KORENT	POBOTANJE	TREPETANJE	IT. POLITIK PRODI	IGOR VIDMAR	KULTURNA RASTLINA	AZIJSKO ŽITO / RAZSTRELIVO TNT	▽			KRAJ PRI DOMŽALAH				KRILO RIM. LEGIJE / JUNAK IZ DŽUNGLE			
SLAČENJE OB GLASB. SPREMLJAVI									PESNICA ČERNEJ	PRODAJAL. PLATNA / MUSLIM. SV. PISMO							
PREGOVOR								OSTRIVEC / PORAST, ZVIŠANJE					ŽITNA TRAVA / REAKTOR. JEDRO				
ROMULOV BRAT V RIM. MITOLOGIJI				MEDSEBOJNI ODNOS / RAČUNAL. POMNILNIK								ZADNJI JAMES BOND (DANIEL) / (Č)UT					
STROJ, PRIPRAVA							VRHUNSKI IZVAJALEC / (S)VO(D)								NOBELIJ / LUDOLFOVO ŠTEVILO		
ŽILA DOVODNICA					HRVAŠKI SMUČAR KOSTELIĆ						TELOVAD. ORODJE AKROBATOV						
DEL MOLEKULE					IRSKI POPEVKAR (JOHNNY)						JOKER	ENKA, ENOJKA					

Srečni izžrebanci prejšnjemesečnega kviznika so navedeni na mn3njalniku (forum revije Joker, dosegljiv na joker.si) v prvi izbi.

Izžrebana reševalca kražke, ki dobita lepi igrici: Igor Majcen iz Ljubljane (Modnation Racers) in Simon Mezgec iz Materije (Neverdead).

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo zaguljenega kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni spletni strani *joker.si*.

VOJAŠKI KVIZNIK

Pred leti smo jamrali, da se v streljankah na vsakem koraku spotakneš ob nacije. Danes je situacija drugačna – prešli smo v modernejše čase in vlogo zlobcev so prevzeli teroristi, ruski nacionalisti, separatisti in ostali -isti. Ti hočejo ponavadi detonirati brezpilotno umazano elektromagnetno virusno bombo v našem internetu. Mokre sanje mulčadi so zdaj do zob oboroženi specialci v zaščitnih jopičih, ki se sporazumevajo v hladnih pridušenih vzklikih "oscar mike" in "tango down". Jeklenih živcev z matematično natančnostjo polagajo slabe fante in kamniti izraz na obrazu se zdrzne le ob napevu ameriške himne. Tokrat imamo za nagrade izdatno dozo buljenja skozi refleksne namerilnike, saj sta na panoju dva izvoda Black Ops 2, en kos Medal of Honor: Warfighter in za posladek še Spec Ops: The Line. Zanje moraš pokazati, da poznaš nekaj vojaškega ozadja izven animiranih sekvenc iz Call of Dutyjev. Odgovori gredo na glasovnico na stranki Joker.si, ne kasneje od petega januarja. Zatem poglej pod posteljo, da se tam ne skriva terorist.

1. Nemci oklepnike radi imenujejo po živalih. Svoj trenutni tank so po:
u) tigru
h) pižmovki
g) leopardu
j) mrožu

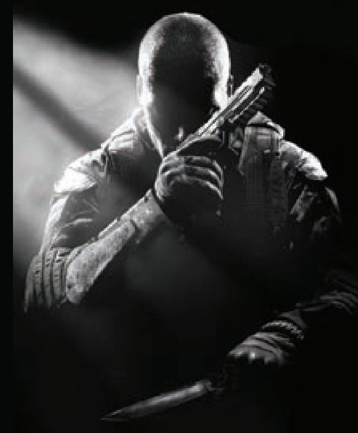
2. Začetki slovite britanske specialne enote SAS segajo v:
v) napoleonske vojne
b) irsko vojno za neodvisnost
c) tolminski kmečki punt
e) drugo svetovno vojno

3. Ameriški konvertiplan V-22 osprey je spoj letala in:
p) helikopterja
o) čolna
b) rakete
n) skiroja

4. Katerega porekla je trenutna jurišna puška naših soldatov?
a) belgijskega
h) ameriškega
d) nemškega
s) tam južno od Kolpe

5. Koliko je od oka največji domet sodobne samovozne havbice?
b) od Jadrana do Japana
r) dobrih 30 kilometrov
a) kr dost
v) 17,5 km

6. Izraelci so 7. junija 1981 v drznem zračnem napadu na Irak uničili:
l) Huseinovo zbirko avtomobilov
t) tovarno bojnih strupov
d) jedrski reaktor
e) tri vrtce in bolnišnico



Jokerina z joški

LordFebo spiha prah z Jokerjevega letnika 1997 in ga odpre na decembrskem delu. Z nasmeškom se zazre v hotnico, ki se razposajeno smeji z naslovnice. Frača je bila 'naša'!

Pred petnajstimi leti smo se na dnevokazu namenili imeti blontno Jokerino. Projekt je stekel hitro, saj v tistih bolj prijateljskih časih nismo imeli težav z iskanjem modela, profesionalnega fotografa, studia in pokroviteljev. (Med slednjimi je prednjačila firma Jerovšek computers, kajti tamkajšnje vodstvo se je vselej navduševalo nad mičnimi primerki nasprotnega spola.) Ideja je bila, da ob fračo postavimo različne izdelke, recimo igralno palico, zaslon in tiskalnik, medtem ko razgalitvenih obetov niti ni bilo. Čeprav so nakane obstajale, kot vselej. No, na licu mesta se je prej nekam zadržani mladenki razvezal sprva jezik in nato še modrček. Rezultat je bil par estetskih dojk na sicer nekam amaterskem, dasi iskrenem in dobronamernem koledarju.

Čeprav je masiranje Jokerininih nog in bradavičk vzelo precej časa, smo uspeli opisati mnogo iger, med katerimi smo petim dali odlično in še osmim oceno 80+. So bile igre boljše ali smo bili mi bolj prizanesljivi? Bržda oboje. No, poleg naslednjih, v sliki predočenih naslovov, smo takrat opisali še tele omembe vrednice: arkado Screamer Rally (85), dirkaško simulacijo CART (78), tankovščino Armored Fist 2 (74), Mystovo nadaljevanje Riven (40), obupen Test Drive 4 (49), realnočasovko Seven Kingdoms (89) in robotijado Heavy Gear (80).



Kot vsi dnevokazi doslej je tudi ta z Jokerinino desno joško in Quattrovim srednjim vampom na Joker.si v rubriki Kroniki.



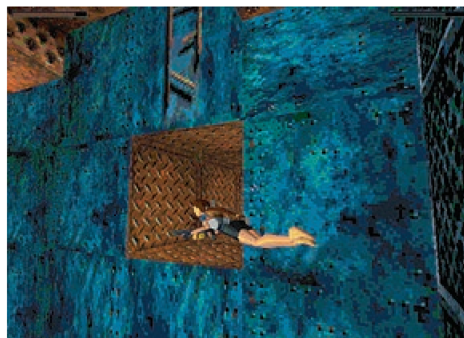
Scottov Blade Runner novim generacijam ni poznan, starejši pa to ZF-povest nadvse čislamo. Spomnimo se tudi odlične tretjeosebne avanture (89), ki jo je odlikovalo filmsko vzdušje in mnogo poti do konca.



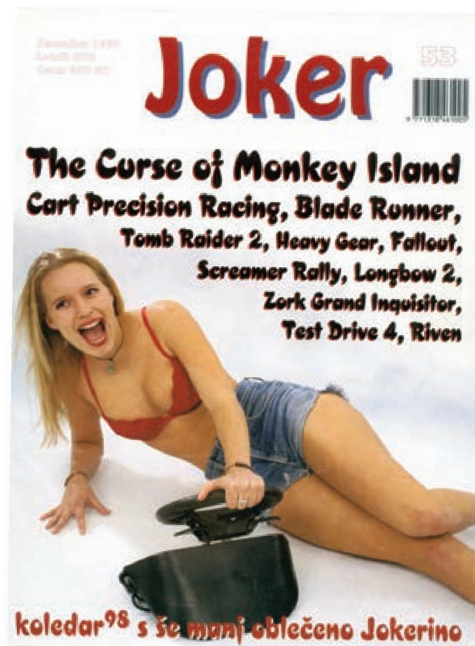
Brez pretiranega napovedovanja in prestavljanja je uletel Fallout (90) in nanovo definiral zvrst igranja domišljijskih vlog. To postapokaliptično igro, v kateri smo plačevali z zamaški, so odlikovali prostran svet, dobra izdelava lika, mnogo obrobnosti, različni pristopi, poudarjena komunikacija in privlačno igranje. Na živce so nam šli le naključni spopadi s podganami, ki jih ni bilo moč avtomatizirati.



Visoka ocena Fallouta je bila upravičena, morda bi lahko dobil še piko več, medtem ko je bilo 91 za tretjo Guybrushevo dogodivščino The Curse of Monkey Island čisto preveč. Reševanje babnice Elaine je bila sicer dobra in zloščena pustolovščina z izvirnimi ugankami. Vendar je ostala brez napredności v smislu nelinearnosti, večrešljivosti in menjavanja likov.



Me zanima, kaj bi leta 1997 rekli na prizore iz prihajajočega Tomb Raiderja. V dvojki (88) smo namreč hvalili, da Lara nima več tako oglatih jošk, čeprav je bil njen model v resnici sestavljen le iz ravnih črt. A to nas tedi ni motilo in kljub očitani babini okornosti smo bili navdušeni nad odlično zgrajenimi stopnjami, recimo Benetkami, morskimi globinami in Tibetom.





V času, ko je bilo vesoljskih letavščin na odmet, je iz povprečja izstopil I-War (90). Ponudil je bolj verodostojno vsemirsko šviganje in švaganje, a bil obenem zabaven, pester in dobro izdelan.



Longbow 2 (92) izpod EAjeve znamke Jane's Combat Simulations je bil z dinamično kampanjo, trenažnimi misijami, izjemno predstavitvijo in kakovostnim večigralstvom kratkomalo najboljša simulacija zrakomlata.



Grand Inquisitor (90) je bilo poslednje orenk poglavje v znamenitem nizu Zork. Eden od adutov avanture so bile nelogične uganke, ki jih je bilo moč rešiti le s čarovnijo. Pa igra je podpirala sodelovalno večigralstvo.

Sveta slama



8. 10. 2012

Kanta si je obrisal pot s čela. V svojih petindvajsetih letih je sestavil kar precej računalnikov, toda stroj, ki sta ga gradila s Preklo, je bil drugačen. Bleščeče medeninaste cevi, valji, zobata kolesa in tisto glavno – čarobni ris, vgraviran na medeninasto ploščo, ter še en iz krede, ki je obdajal stroj. Ta se je zdel kot okostje naslanjača. Iz obeh naslanjal za roke so štrleli vzvodi, izpod sedala pa je molela številčnica s ciframi na zobnikih.

Iz žepa je izvlekel škatlico cigaret. Vzel je cigareto in jih ponudil še Prekli.

"Kaj naj s temi čiki s promilom nikotina?" mu je v odgovor rekel Prekla. "Zrak na Kredarici je močnejši od njih." Zasmejal se je in iz žepa povlekel lastne.

Poleti sta se med preučevanjem knjižice Jurija Vege o nebesnih telesih vprašala, zakaj je razprava napisana v latinščini in ne v nemščini kot njegova druga dela. Ker sta oba tripala na teorije zarot, se jima zazdelo, da bi lahko bil latinski *Georgio de Vega* namesto običajnega nemškega Georg von Vega šifra, s katero bi iz knjižice izvlekla kako skrivnost. Vse skupaj sta sprva vzela kot hec, toda kmalu so se na listu pred njima začela izpisovati logična sosledja črk, in to v slovenščini.

Zdaj je pred njima morebiti stal časovni stroj. Dokler ga ne preizkusita, je edino časovno potovanje, ki ga je zagotovo zmožen, pot v prihodnost s hitrostjo šestdeset sekund na minuto. A kam najprej?

"Greva skočit en dan v preteklost. Da ga ne pregrejeva," je predlagal Kanta.

"Ohoho, gospod Kanta bi skočil v preteklost za en cel dan," je zajedljivo odvrnil Prekla. "Da ne bi pregrela stroja. Zakaj potem ne skočiva samo ure nazaj? Ali samo minuto? Pravkar sva sestavila najbrž najpomembnejšo napravo v človeški zgodovini, ti pa bi skočil en dan nazaj."

"In kaj predlagaš ti?"

"Da skočiva v resnično preteklost."

"Ja?"

"Se spomniš kronovizije?"

"Tiste televizije, ki jo je sestavil italijanski pater Pellegrino Ernetti? Ki je kazala preteklost in s katero si je ogledal Kristusovo križanje?"

"Točno te."

"Ti bi šel čekirat križanje?"

"Ne. Sem pa razmišljal, da bi se odpravila na Golgoto in Longinusu sunila Sulico usode."

"Hudo," je pripomnil Kanta.

"Ampak potem sem si rekel, da je vse skupaj mogoče prenevarno."

"In zato se najprej odpraviva v včeraj," je zmagoslavno dejal Kanta.

"Pa kaj še. Prenevarna ni dolga pot, ampak razmere na Golgoti. Sploh je pa Sulica usode preveč mejnstrimovska za taka hipsterja, kot sva midva."

"Midva sva hipsterja?" se je začudil Kanta.

"Glej, če so naju vso osnovno in srednjo šolo zajebavali zaradi špeglov, sva zdaj zaradi njih lahko vsaj na videz pripadnika kul subkulture."

"O tem *kul* bi se dalo razpravljati …" je začel Kanta, toda Prekla se ni pustil motiti.

"Zakaj ne bi skočila v preteklost po res spregledano svetinjo? Upadeva v Betlehem in iz jasli vzameva sveto slamo."

"Sveto slamo?"

"Ja. Seno, na katerem se je rodil Jezus."

"Prvič slišim."

"Saj. Nihče je ne omenja, ampak če ima svojo moč še sveti prepucij …"

"Prepucij?"

"Kožica."

"Kožica?

"Kalamarček, no. Jezusov obrezek."

"Zdaj si pa že ogaben."

"Glej, če ima svojo moč še sveti prepucij, ni vrag, da je ne bi imela tudi slama, na kateri se je rodil mali Mesija."

"V redu. Poskusiti ni greh."

"Pa dajva. Koordinate sem že vnesel. Greva pogledat, kako bodo prerezali popkovino?"

"Če obljubiš, da ne boš dobil kakšnih idej s sveto placento."

"Častna Ickejeva."

Stisnila sta se v medeninasti naslanjač, Kanta je nastavil številčnico, Prekla je povlekel vzvod in časovni stroj je pričel oddajati zvok, podoben drgnjenju dveh kovinskih palic. Beli kredasti ris okultnih znamenj okrog stroja je zažarel z lastno svetlobo in posrkalo ju je v vrtinec.

0. 0. 0000

Stroj se je ustavil s sunkom. Lebdel je sredi ničesar, obkrožal ga je le soj medle svetlobe čarobnega risa. Kanta je rahlo bruhnil.

"Krasno, priletela sva v popoln nič."

Prekla je ošinil številčnico. "Ja, genij. Nič čudnega, da sva sredi ničesar, če si nastavil neobstoječ datum. Moram res vse sam?"

Pobrkljal je po številčnici in potegnil vzvod. Časovni stroj je izginil in gigantska glavonožna lovka, ki se je dvignila za njim, je zamahnila v prazno.

24. 12. 0001

Kanta ob ustavljanju tokrat ni bruhnil. Okrog njiju se je počasi v žarišče izostril vegast hlevček. Bil je v precej slabem stanju. V njem je smrdelo po zatohlem in v jaslih ni bilo niti ene same samcate slamice.

"Očitno datumi tudi tebi ne gredo prav dobro od rok," se je zarežal Kanta.

"Jebenti," je zaklel Prekla. "Kakšen bedak sem. Tip, ki je prešteval leta od Kristusovega rojstva po vladanju rimskih cesarjev, se je uštel za nekaj let. Poskusiva s trojko."

Pobrkljal je po številčnici, medtem ko je Kanta zategnjeno zapel: "Tam stoji pa hlevček, tam stoji pa hlevček, pra–azni hlevček Betlehem."

24. 12. -0003

"O, dober dan, a vidva sta prišla pa kar s coprnijo?" ju je nagovoril bradač v orientalski halji in turbanu.

"Mar ni bilo rečeno, da se moramo na pot k maziljenemu odpraviti brez magije, sicer ne bomo doživeli razsvetljenja?" je vprašala ženska poleg njega.

Kanta in Prekla sta odprtih ust buljila v natrpano štalico. Poleg Marije in Jožefa ter njunega deteta, ki se ni zdel novorojenec, je v njej vrvelo. Besede je prvi našel Kanta, ki ni kaj pretirano razmišljal, kako to, da razume ljudi, ki govorijo v njemu neznanem jeziku. "Trije modri!" je izpostavil očitno. "Ampak zakaj vas je dvajset?"

"Mar kje piše, da bi morali biti trije?" je vprašal bradač. "Prinesli smo tri stvari, to že res, ampak nas je nekaj več."

"Oprostite moji nevednosti," se je vmešal Prekla. "Ampak mlademu maziljencu bi rad sestavil horoskop. Veste, kdaj točno se je rodil?"

"Ja. Natanko pred enim letom, dvema mesecema in petnajstimi dnevi," je uslužno odgovorila ženska.

"Hvala," je rekel Prekla, hitro preračunal v mislih, nastavil datum in potegnil vzvoda. Preden sta znova zdrsnila v časovni vrtinec, je še slišal Kanto reči: "A bi mi mogoče takole iz prve roke lahko razložili, kaj je to mira?"

09. 10. -0004

"Lahko bi počakal vsaj toliko, da bi izvedel, kaj je mira," je negodoval Kanta. "S tem strojem itak ne moreva ničesar zamuditi," se ga je zaslišalo v hlevčku. Počutil se je, kot bi se vanj uprle vse oči tega sveta in še kak par onostranskih.

Prekla je brez besed strmel predse. "Tu sva," je šepnil.

Prizor pred njima ju je navdajal s strahospoštovanjem. Sredi hlevčka je v jaslih ležalo dete, ki je žarelo z mehko svetlobo. Nad streho so se spreletavali angelci s trombami v rokah, osel pa je neprizadeto žvečil mrvo.

Prekla je nagovoril Jožefa: "Čestitke za otroka. Ni vam ravno podoben, ampak vseeno čestitke."

"Ja, očitno se je vrgel po mamici," je dejal Kanta in pogledal Marijo, ki je utrujeno počivala ob jaslih.

"Amm, živijo, Jezus. Kralja, ki prihaja, hozana, pa te scene," je bleknil Prekla. "Si smeva sposoditi par bilk slame? Za spomin. Nič drugega."

Dete se je zvonko nasmehnilo. Prekla je pogledal Jožefa in ta mu je prikimal. Popotnika sta pograbila vsak šop slame iz jasli, pomahala v slovo in sedla nazaj v stroj.

"Že veš, kaj bova z njo?" je vprašal Kanta.

"Nimam pojma. Bova že doma pogruntala." Prižgal si je cigareto, globoko inhaliral in nastavil časomer na stroju na leto 2012. Potegnil je vzvoda in …

Skorajda se je zadušil od kašlja, ko se ni zgodilo nič. Še enkrat je preveril datum, potegnil vzvoda in …

Še vedno nič. Razen tipanja po rami. Prst, ki ga je dregal, je pripadal Kanti. Ta mu je s prstom druge roke nakazoval, naj se obrne. Za njima je stal vol, bolščal vanju s topim pogledom in jima kazal belkast jezik. Prekla je sklonil pogled. Ris okrog stroja je bil mestoma razmazan, nekje pa ga sploh ni bilo več.

"Ga znaš popraviti na pamet?" je vprašal Kanta.

"Ne," je zastokal Prekla in zaklel tako mastno, da so angelcem od groze popadale trombe iz rok. "Ti?"

"Ne. Kaj sem pa vedel, da ga bova morala znova risati."

"Kaj pa zdaj?"

"Nimam pojma. Vem pa nekaj drugega."

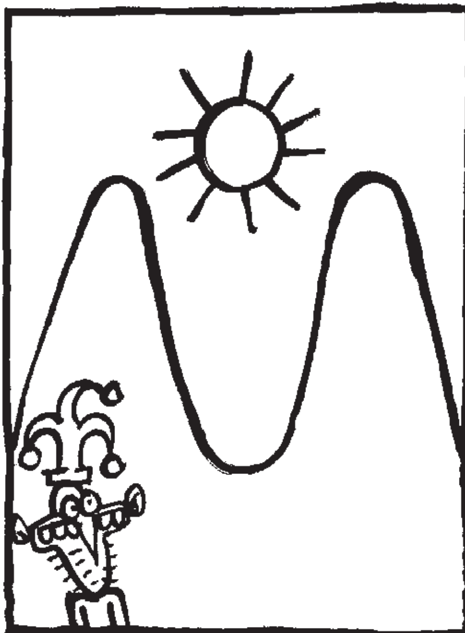
"Kaj?"

"Za kaj bo dobra sveta slama."

"Ja?"

"Za tobak. Vsaj upaš lahko, da bo. Sicer se ti bo zmešalo, ko boš skadil tole škatlico do konca. Do naslednjega čika je več kot tisoč petsto let."

StricBedanc




OHOHO. NAJPREJ JE SONCE VZŠLO IN JE ŽE KAR TAKOJ RATAL POLDAN, ZDAJ PA JE ČISTO NENADOMA NASTOPIL ŠE POPOLNI SONČNI MRK. KAKO ZELO ZANIMIVO. HI HI HI.


OHOHO! ČE TO NI ZASEKAMOŽ OSEBNO!
LE KAM GRE IN ZAKAJ NEKI IMA V ROKAH TISTO OGROMNO MACOLO?


ŽE VES ČAS PRAVIM, DA BOM TOTALNO ZNOREL PA NIHČE NE POSLUŠA.
P.B. 2012
ZDAJ IMAM PA TEGA DOKONČNO DOVOLJ.


TRAS
TRAS
UH! TALE DVA HRIBA MI GRESTA ŠE PRAV POSEBNO NA ŽIVCE!!! GRRR!


TALE SUMLJIVA KUGLA TUDI!
TRAS
NEKI NEZNANEC
OH, NE! RAZKRINKAN SEM!


TAKO TOREJ! KUGLA JE BILA VOTLA, NOTRI PA SI SE SKRIVAL TI, NEKI NEBODIGATREBA!
HA HA! ALI ME BOŠ MAHNIL? NE SMEŠ, JAZ SEM HERMAFRODIT IN TOREJ 50% PRAVA DAMA!


TIŠINA, SEM REKEL! NA, TUKAJ IMAŠ MOJO KRAVATO. ZVEŽI SE Z NJO, TAKO TESNO, DA BOŠ NEHAL DIHATI, ČENE TE BOM POHODIL, ALI TI JE JASNO.
DA, GOSPOD. RAZUMEM, GOSPOD. AUA, MOJ DEFEKTNI ORBITOFRONTALNI KORTEKS IN MOJA OKVARJENA AMIGDALA!
TUP


OHOHO! ZDAJ PA JE PRIŠEL ŠE BOŽIČEK, PA SONCE TUDI SPET SIJE! ZAKAJ IMA PA BOŽIČEK LETOS LOVKE? KAJ SE DOGAJA SPLOH? ČISTO SEM ZMEDEN!
DVANAJST TISOČ DEVETSTO ŠESTDESETKRAT SREČNO! HO HO!









grand Joker dnevokaz 2013





Januar zanohtar

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
	1 NOVO LETO	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Februar čmokavec

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
				1	2	3
4	5	6	7	8 KULTURNI PRAZNIK	9	10
11	12 PUSTNI TOREK	13	14 VALENTINOVO	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

WWW.JOKER.SI

Marec rogovil

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
				1	2	3
4	5	6	7	8 DAN ŽENA	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25 MATERINSKI DAN	26	27	28	29	30	31

April marelj

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
1 VELIKA NOČ	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27 DAN UPORA	28
29	30					

Maj kormonikaš

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
		1 PRAZNIK DELA	2 PRAZNIK DELA	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Junij naizust

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25 DAN DRŽAVNOSTI	26	27	28	29	30

JOKERjevDNEVOKAZ 2013



WWW.JOKER.SI

JULIJ-VETROJEB

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AVGUST-RITOPRASK

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBER-ŠOLOVAJ

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

OKTOBER-MARONEK

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVEMBER-MOŠTNIK

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DECEMBER-SMREKOMOR

PO	TO	SR	ČE	PE	SO	NE
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					